Ps2 · PlayStation · Dreamcast · N64 · Xbox · Gamecube · Gameboy · DVD

In Esclusiva! XBOX Svelato...

foto, interviste, retroscena

XBOX™

Oltre 60 review

Tutte le novitá che ci aspettano per il 2001

Twisted Metal Black

I migliori giochi in uscita

Marzo 2001 Numero 1 L. 11.900

EDIZIONI STAR COMICS

9 771592 015000 10001

Redazione ITALIA

EGM
Electronic Gaming Monthly Italia
Pubblicazione mensile anno I
Numero 1 Marzo 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 7/2001 del 2 Febbraio 2001
Pubblicazione a cura di:
Near - New Media Agency
Fr. Quarto Inf. 6 - Asti
Direttore Responsabile:
Alessandra Salimbene
Coordinamento:
Simona Gligora
Caporedattore:
Lorenzo Monticone
Segretaria di redazione:
Patrizia Civitate
Impaginazione e grafica:
Filippo Staniscia
Copertine:
Claudia Tuirán Alomía
Traduzioni: Near Snc - Asti

Redattori:
Luca Agoglia
Luca Carbone
Davide Cavagnero
Edoardo Dezani
Maurizio Labate
Davide Moretto
Luca Ruella
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro
Fotocomposizione:
Grafotitoli Torino
EGM Italia è edito da Edizioni Star Comics S.r.l.
Stampa:
Istituto Poligrafico Friulano
Cittá di Castello (PG)
Distributore per le edicole:
CDM S.r.l.
V.le Borghi 172, 00144 Roma

Redazione USA

Direttore:
John Davidson
Direttore Esecutivo:
Mark MacDonalds
Capo Redattore:
Dean Hager
Redazione:
Crispin Boyer, Greg Sewart, Sam Kennedy, Jonathan Dudlak, Terry Minnich, James Mielke, Ryan Lockhard, Ethan Einhorn, Dan Leahy, Joe Rybicki, Jeremy Scot, Shawn Smith, Gary Steinman, Axel Strohm, Todd Zuniga
Corrispondente dal Giappone:
Yutaka Ohbuchi

Copyright

di Alessandra Salimbene alessandra@near.it

Pronti, partenza...

Via! Finalmente in Italia la rivista che da sempre avevamo guardato e consultato da lontano, leggendone on line (www.zdnet.com/egm) gli indici e sbirciandone le copertine, collezionandone i pochi numeri acquistati durante i viaggi negli Stati Uniti.

E adesso siamo qui! Siamo proprio noi a realizzarla per voi e questo è un grandissimo onore.

Ho personalmente visitato la redazione di Chicago, ho provato i monopattini con cui John Davidson (direttore della testata americana) e i suoi "guys" si muovono negli uffici... e ho cercato insieme a tutti i miei collaboratori di ricreare la stessa atmosfera in queste pagine.

Ci siamo riusciti? Il giudizio spetta a voi, ma noi pensiamo proprio di sì.

E iniziamo veramente bene: uno speciale eccezionale, che vi sta per condurre all'interno della segretissima area Xbox, attraverso le parole dei protagonisti, coloro che hanno ideato e stanno costruendo l'ingresso trionfale di Microsoft nel mondo delle console, dell'hardware da gioco e dei videogiochi in generale. Sarà vera gloria? Non dovete far altro che sfogliare le 22 pagine in cui troverete interviste, confronti con Ps2 e Gamecube, descrizione di tutti i giochi che ci aspettano.

Mi saprete dire.

Questo numero 1 non è solo Xbox, comunque. Oltre a un altro speciale sulle novità che ci aspettano in questo nuovo anno, troverete 60 recensioni e 35 preview. Tips & tricks. E molto altro.

Ed è solo l'inizio dello splendido viaggio che speriamo di fare insieme a voi.

Permettetemi ancora di procedere con i doverosi ringraziamenti a chi ha lavorato per portare EGM-Italia nelle vostre case: in primo luogo l'editore, Giovanni Bovini, per la fiducia che ha accordato a me e al mio team. Poi Christin Lawson, il mio riferimento alla Ziff Davis Media, che con grande disponibilità mi ha aiutata a comprendere e adottare le loro procedure di lavoro. Tutta la redazione cui devo qualche week-end e qualche notte insonne: Patrizia, indispensabile per le traduzioni e per l'organizzazione, Filippo, il nostro Art Director, Lorenzo, caporedattore, i nostri due Luca, che meritano una menzione d'onore per l'impegno e la disponibilità dimostrata con tutto il gruppo dei redattori. La mia Simona che porta avanti il nostro ufficio anche durante il terremoto "EGM". E, ultimo ma non meno importante, Ade Capone, direttore della divisione "italian comics" della Star, che condivide con noi gli uffici e che ci ha su(o)pportati in ogni momento con i suoi buoni consigli e con energetici barattoli di Nutella.

Alessandra Salimbene

Questo mese su EGM-Italia

News

Calendario uscite

Seganet

Preview

Twisted Metal Black

DVD

Speciale 2001

Xbox Rivelato

Review

Tips & Tricks

Top 10

Faq

di Luca Agoglia e Luca Carbone

PS2...e dintorni

Web Browser per la Playstation II

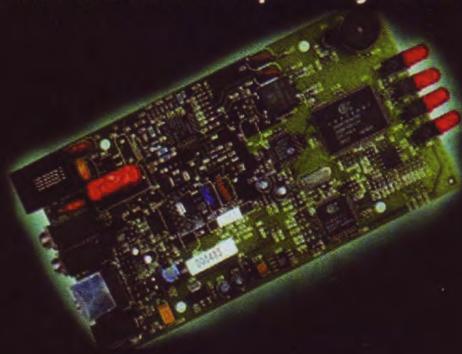
Ergosoft e Placet Web hanno affermato di essere pronte a produrre il primo Web Browser per PlayStation II. Si tratta di un programma che, oltre alla navigazione sul web, permette di gestire la posta elettronica. La data di uscita è prevista per il 29 Marzo sul mercato Giapponese. Oltre alle funzioni descritte in precedenza, il software contiene anche un lettore per file Mp3. Il Web Browser sarà compatibile con il modem USB Online Station che troverete in tutti i negozi verso primavera. Prezzo: circa 33$

Modem USB per PlayStation II

Gli ingegneri della Conexant stanno lavorando alla produzione di un modem USB per PlayStation 2. Nel corso del CES di Las Vegas è stato confermato che il modem sarà in grado di sfruttare la tecnologia SmartSCM (V.90) e sarà compatibile con moltissimi giochi grazie all'accordo con case produttrici come ASCII, Capcom, Hudson, Koei, Namco, Square, Taito e Konami. Il parco delle periferiche per la PS2 si sta piano piano formando. Ma siamo davvero sicuri che riusciremo a giocare on line utilizzando un semplice modem V.90??

Seagate produce gli Hard Disk anche per PS2

Secondo il sito CNET (http://news.cnet.com), Seagate sarà il primo produttore a fornire hard disk per la console Sony Playstation 2. Il drive sarà prodotto in 2 distinte versioni:
Esterna: in grado di lavorare perfettamente con le PS2 attualmente in commercio.
Interna: integrata nei futuri modelli della PS2.
Seagate non ha siglato un'esclusiva con Sony: infatti, l'azienda sarà anche principale produttrice per i drive presenti sulla console Xbox.
In linea teorica l'introduzione di un hard disk capiente permette di utilizzare la PS2 come un 'Mini-PC' in grado di immagazzinare immagini,

Modem USB a 56K per PlayStation 2

e-mail, file audio e video. Non si può neppure escludere che in futuro la PS2 si possa trasformare in una sorta di videoregistratore digitale in grado di interagire con portali televisivi pay-per-view.

Difetti di costruzione nella PS2 ???

Secondo l'autorevole tabloid britannico "Sun", moltissimi esemplari della Playstation 2 Sony venduti in Inghilterra non funzionano bene. L'articolo parla di "cali improvvisi dell'alimentazione, laser che non legge i dischi correttamente, la porta del lettore Dvd che non si apre né si chiude ed il secondo joypad che non funziona". Nella giornata di Natale la HelpLine della Sony ha ricevuto ben 2.000 chiamate da parte di clienti insoddisfatti e questo numero è salito a 50.000 nel corso delle settimane successive. Ai proprietari delle PS2 difettose Sony ha garantito una riparazione immediata o la sostituzione della console entro 48 ore.
All'interno del duro articolo del 'Sun' viene avanzato il dubbio che Sony in realtà fosse perfettamente a conoscenza di immettere sul mercato delle console difettose. Come prova viene citata una comunicazione interna dell'azienda che mette in guardia i propri dipendenti: "molte console potrebbero non essere all'altezza degli standard richiesti" (questa è la frase incriminata). Un portavoce della Sony UK ha negato che vi sia un alto numero di console difettose: "I reclami ricevuti non permettono di affermare che siamo in presenza di un trend".
Secondo 'Weekend Watchdog', una rubrica televisiva della Bbc in difesa dei consumatori (la versione inglese di 'Mi manda Lubrano'), è stato affermato che i difetti sono da imputare alla notevole domanda di console registrata nella prima metà di Dicembre: per riuscire a soddisfare le richieste, l'azienda giapponese ha prodotto 'di fretta' molti esemplari di PS2 senza effettuare tutti i test del caso.

Un audio avvolgente...

Per essere catturati da un videogioco, oltre ad un ottima grafica, è molto importante avere una resa audio elevata. Sound Station 2 è un nuovo sistema di riproduzione che permette di gustare la purezza del suono generato da un SubWoofer e due altoparlanti satelliti. Il prodotto è in grado di raggiungere 300 Watt PMPO, con un'uscita effettiva di 26 Watts RMS (20W per il subwoofer e 3W per ognuno dei due satelliti). Insieme alle casse vengono forniti alimentatore e cavi per la PlayStation.
Prezzo indicativo: L.180.000

Miiii...Mio cuggino ha detto che...

La dogana USA e l' FBI sono in stato d'allerta... negli ultimi tre mesi quattromila Playstation2 sono state esportate dagli Stati Uniti all'IRAQ. WorldNet Daily ha riportato che non citate fonti militari mettono in guardia sulle potenzialità dei processori utilizzati dalla PlayStation. "Mettere insieme queste console è un' operazione molto semplice e le applicazioni in campo bellico potrebbero essere notevoli". L'articolo prosegue citando le parole di un esperto (anche se non viene detto in che cosa), "con 12 o 15 Playstation si potrebbe riuscire a controllare un velivolo militare senza bisogno del pilota". Si parla anche di possibili applicazioni come il calcolo balistico e nucleare, ma 'forse' si inizia ad esagerare...

Gates è antiquato

The Register (e-zine britannica) riporta che, nel corso di un'intervista ancora inedita, Nobuyki Idei (Boss di Sony), boccia in poche battute il

NEWS

presente e il futuro di Microsoft. "Le idee di Bill Gates sono ormai di vecchio stampo. Microsoft – secondo Idei – non sa decidere quale sarà il suo modello di business per il futuro, e quello attuale è completamente a rischio". Nel libro "World War 3.0: Microsoft and its enemies", Idei spiega al giornalista-autore che "la mente di Gates utilizza schemi molto vecchi. Non sarà più in grado di distribuire Windows come ha fatto in passato". L'intervista apparirà su un volume redatto dal giornalista Ken Auletta all'interno del quale viene toccato il problema della pirateria che, sempre secondo Idei, eroderà Microsoft facendola cadere dalla posizione di maggiore software house del mondo.

Soul Calibur per PlayStation 2

Soul Calibur, splendido picchiaduro per PSone che ancora oggi contende lo scettro del miglior gioco nel suo genere a capolavori come Dead or Alive e Tekken, raggiungerà anche gli schermi dei possessori della PlayStation 2. Secondo May Mitsurugi, responsabile del team di sviluppo, Namco sta lavorando ad un progetto segretissimo riguardante il titolo in questione, ma non si tratta di un nuovo episodio. Non ci resta che attendere.

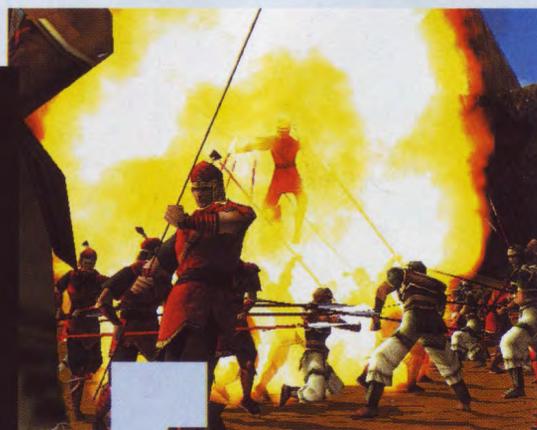
Silent Hill 2: gioire o tremare?

Per quest'autunno... prevedo... prevedo... NEBBIA! Quale nebbia? Ma quella di Silent Hill 2, ovviamente. "Non preoccupatevi", ha affermato Tetsuhiro Imamura, direttore del progetto, "questa volta l'effetto risulterà molto più realistico. Se nel primo capitolo la scarsa visibilità provvedeva a mascherare eventuali difetti e lacune dell' hardware, in questo sequel diverrà un punto di forza e renderà le ambientazioni davvero angoscianti". Come dargli torto? Basta osservare le immagini a corredo per rendersi conto che sangue, morte e terrore saranno i principali protagonisti. A proposito di protagonisti, l'eroe (o sfigato, fate voi) della situazione questa volta sarà un certo James Sanderland.
Costui vagherà per la città alla ricerca di sua moglie deceduta tre anni prima (forse qualcuno dovrebbe consigliargli un buon psicologo). Mostri, cadaveri ambulanti e ogni sorta di creatura faranno da contorno a una trama, assicura Konami, davvero intricata e imprevedibile.

Rune per PlayStation 2

L'action game vichingo è stato confermato proprio in questi giorni. Dopo l'uscita per PC, quindi, anche la nuova console Sony potrà annoverare "in bacheca" questo piccolo trofeo. Poche sono le notizie in merito, ma di sicuro si sa che saranno introdotte novità interessanti su armi e livelli extra. Data di uscita: fine 2001. Nel frattempo, affilate per benino la pesante scure.

Kessen II... Banzaiiii

Ancora autunno e ancora un grande sequel. L'eccezionale gioco di strategia Koei ritorna su PlayStation 2 con i suoi infiniti eserciti a cavallo e i sanguinosi scontri corpo a corpo. Effetti speciali da urlo, ambientazioni straordinariamente reali, fattezze dei personaggi ancora migliorate e splendidi filmati in Computer Grafica, sono alcune delle interessanti modifiche realizzate per merito del sontuoso budget a disposizione: si vocifera approssimativamente di 7 milioni di Dollari. La domanda nasce spontanea (consentitemi di citare quel simpaticone di Lubrano), ma con tutti quei soldi e a giudicare dalle immagini, i cavalli li hanno comprati autentici?

Ancora Metal Gear Solid 2

Tanto lo so che non vi stuferete mai di nuovi dettagli sul tema, quindi passo a descrivervi un'importante notizia trapelata dal quartier generale di Konami. A marzo si potrà giocare con una Demo di MGS 2! Come? Basterà acquistare la versione giapponese di Z.O.E. (Zone Of the Enders). Il disco conterrà circa il 5% del gioco finale, che corrisponde approssimativamente a dieci ore di puro divertimento. Purtroppo per noi, voci attendibili confermerebbero il fatto che allo scadere della prima ora di gioco esso si interromperà impedendoci quindi di gustarci le altre nove. Beh! Chi si accontenta gode. Non si conoscono per ora neppure quali abilità potranno essere utilizzate (nella versione definitiva ne avremo a disposizione moltissime). Unica notizia certa è che i livelli di difficoltà saranno cinque e che il tasto R1 verrà utilizzato per regolare la mira durante gli scontri a fuoco. Alla prossima.

Yabba Dabba Doo!!

Ovvero compra il DVD dei Flinstones e insieme avrai anche il loro gioco. Questa simpatica iniziativa è stata lanciata da una casa distributrice giapponese, la quale intende offrire compreso nel prezzo del DVD di "The Flinstones 2: Viva Rock Vegas", il videogioco basato sul film; una sorta di racing game con protagonisti i giurassici Fred, Wilma e compagni. Il titolo del pacchetto completo sarà "The Flinstones 2: Viva Rock Vegas Hacha Hacha!! Racing"

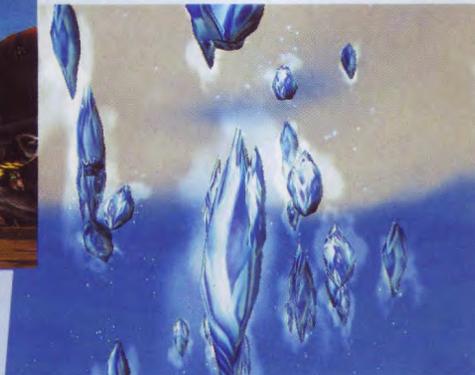
Imbroglioni, ecco una buona notizia

E' disponibile finalmente la nuova Action Replay per PlayStation 2 PAL.
La versione originale la potrete trovare sul sito commerciale, e ufficiale, della mitica DATEL.
Per offrire la possibilità a tutti i giocatori europei di acquistare tranquillamente on line i loro prodotti, hanno aggiunto anche l'opzione di cambio valuta. L'indirizzo è:
http://www.d3world.com/. Il prezzo si aggira intorno alle 90.000 lire, escluse le spese di spedizione. Non economica certo, ma di sicuro potrete vantarvi con gli amici di aver acquistato un esemplare originale.

Qualcosa di diverso? Ecco un Typing Action firmato Sunsoft

Cos'è un Typing Action? In sostanza è un gioco che saggia le abilita del giocatore, il quale dovrà digitare le parole che appaiono a video su di una tastiera. Esempio: devo sparare ad un nemico. Mi appare la scritta "supercalifragilistichespiralidoso" , digito... Boom!!! Morto (lui se ho scritto giusto, io in caso contrario). E' chiaro il concetto? Sunsoft ha inoltre deciso di assegnargli un nomignolo così semplice che non potrete proprio scordarvelo. Ripetetelo insieme a me: "Typing Namidabashi: Ashita no Joe Touda". Facile no? La stessa casa lancerà in contemporanea all'uscita del gioco una tastiera con la quale digitare pirotecniche frasi in stile jappo. Prezzo del curioso accessorio: circa 59 dollari. Il titolo sarà un mix di picchiaduro e boxe con personaggi manga molto famosi nella terra del sol levante. Restate con noi per eventuali aggiornamenti.

Tomb Raider The Movie 2 & 3

Angelina Jolie, giovane, bella, sexy, prorompente, bravissima, irraggiungibile e, consentitemene ancora una, pluri-premiata attrice di Hollywood, ha già firmato per ben due sequel del film "Tomb Raider"che debutterà negli States il 15 Giugno 2001. Basta con Superman e Indiana Jones, finalmente anche noi maschietti potremo sognare di essere salvati dalla prosperosa Lara. Angelina si appresta, infatti, ad interpretare un ruolo cinematografico femminile a dir poco inconsueto. Sarò in prima fila al cinema (e non vi spiego il perché).

NEWS

Extermination: Horror-Adventure per PlayStation 2

Manca ormai decisamente poco all'arrivo di questo agghiacciante survival horror in stile Resident Evil. L'uscita in Giappone è prevista infatti per i primi giorni di Marzo (probabilmente l'8). Una caratteristica particolare del gioco sarà l'introduzione di alcuni QTE (Quick Time Events) in stile Shen Mue. Si tratta di azioni da compiere all'improvviso e che determinano a volte lo sviluppo della trama. Lascio ogni altro commento alle inquietanti immagini a fondo pagina.

Final Fantasy X: nuovi dettagli

Sono stati rivelati finalmente i dettagli su alcuni personaggi che faranno parte del primo capitolo (decimo in totale) di Final Fantasy ufficialmente sviluppato su PlayStation 2. Tida sarà il nome dell'eroe al quale ci dovremo affezionare. Ha diciassette anni ed è un profondo conoscitore e praticante dell'arte bianca (spada). Sua passione, il Blitzball: non chiedetemi cos'è, ho solo avuto segnalazioni che dovrebbe trattarsi di un particolare gioco subacqueo (forse un minigioco?). La bella di turno si chiamerà Yuna, anche lei diciassettenne, sarà la figlia di un potentissimo sacerdote. Una pesante eredità che non consente alla fanciulla di vivere in pace con se stessa. Per questo raramente Yuma fa uso dei propri poteri. A breve per una succulenta preview.

Che succede negli Hotel della catena Marriott?

Un nuovo "servizio in camera" verrà offerto dagli Hotel Marriott americani e canadesi. Non si tratta di Tv, Frigo Bar o aria condizionata "a palla", ma di una vera e propria postazione tecnologica. Con l'aggiunta extra di parecchi dollari si potrà usufruire di Internet super veloce direttamente su TV, programmi e trasmissioni via cavo e udite udite....La PlayStation!! Questi americani le pensano proprio tutte.

Monitor PSone....Tutti lo vogliono, tutti lo cercano

Wild Things, costruttore di periferiche per console, introdurrà finalmente in commercio il monitor LCD per PSone. Le dimensioni di 4 pollici non gli rendono giustizia, ma la ditta assicura che sarà di ottima qualità. Disporrà di due speaker, ma cuffie e altoparlanti esterni sono comunque consigliati per gustare al meglio l'audio offerto dai giochi. Il costo sarà elevato; 300-350.000 Lire. A breve anche l'introduzione di un adattatore a batterie con possibilità di ricarica tramite i 12Volt dell'accendisigari in automobile.

Prepararsi per l'estate che verrà

Quando Obelix inveiva pronunciando "Sono pazzi questi Romani" probabilmente lo faceva perché non aveva ancora incontrato un giapponese. Questi folli si sono inventati un gioco chiamato Happy Diet nel quale dovrete fare i conti con le calorie acquistate durante i pasti. E', in poche parole, una vera e propria simulazione di dieta. Il gioco è stato sviluppato con la collaborazione del prof. Kazuhiko Kudou del Kagawa Nutrition College of Japan. Chi non lo conosce? O chi non ha seguito una sua trasmissione televisiva di mezzogiorno in onda in Giappone "Grassi si, ma con Banzai"? Il gioco conterrà ben tre differenti modalità. "Dieting Story" e "Your Dieting Control" vi indicheranno con quali cibi potrete abbuffarvi senza compromettere la linea. La terza fase, quella che preferisco, è chiamata "Jogging". In essa vi sarà offerta la possibilità di esercitarvi, e rimanere in forma, grazie allo Step (Già! Uscira anche questo esclusivo controller). Happy Diet è previsto per il 26 Aprile prossimo. Dopo tutto questo stress culinario, penso proprio che andrò a "divorare" un bel piatto gigante di sushi.

Il Dreamcast su PC

Pensavate ad un emulatore? Nulla di più sbagliato! E' previsto per quest'autunno uno speciale adattatore con il quale potrete collegare il vostro Dreamcast al Personal Computer. L'interfaccia di collegamento sarà innestata in uno slot PCI libero. L'aggeggio in questione costerà circa 100 dollari.

Potrebbero così spalancarsi porte e possibilità impensate, soprattutto l'opportunità di un versatile impiego.

Ad esempio l'utilizzo del lettore DVD del PC per sfruttare giochi Dreamcast sviluppati in questo formato. Staremo a vedere cosa sapranno escogitare.

Dragonball: il ritorno

E' recente la notizia secondo cui vedremo ben presto un picchiaduro con il mitico personaggio creato dall'abile mente di Akira Toriyama. Quest'anno, complice l'acquisto della Bandai da parte della Infogrames, sarà quindi possibile incarnare le vesti di tutti i personaggi dell'avvincente serie cartoon. Non vediamo l'ora!

Soul Reaver 2 su DC

Crystal Dynamics sta completando in questi giorni il sequel di uno dei più apprezzati action adventure degli ultimi tempi, Soul Reaver.

La casa produttrice purtroppo non si è sbottonata molto, riferendo alla stampa solo pochissime anticipazioni. Vi basti pensare però che le loro intenzioni sono quelle di portare il numero di poligoni del personaggio principale Raziel a tremila. Il numero in se' potrebbe non suscitare nessuna emozione, ma per rendere l'idea del dettaglio che ci attende, vi basti pensare che nel primo capitolo l'eroe era costituito da solo ottocento poligoni (versione Dreamcast).

Con un rapido calcolo (supportato innanzitutto dalla mia eccelsa conoscenza della matematica) posso anticiparvi che sarà ben quattro volte più definito.

Questa mia performance non ha nessuna importanza ai fini dell'articolo ma come il mago Forest di Zelig insegna "Era solo per dimostrare che non sono scemo". Torniamo al gioco. Raziel, il non morto, avrà a sua disposizione alcune nuove mosse da usare non solo per oltrepassare ostacoli ma anche per risolvere ingegnosi enigmi. La trama, a detta della Crystal Dynamics, sarà decisamente più intricata e avvincente di quella dell'episodio uscito lo scorso anno. Ah! Quasi dimenticavo, è previsto per Marzo.

Banda larga? Meditate, gente...

In tempi di Xbox, PS2 e proclami a go go sulla banda larga, Sega come noto è arrivata prima ancora una volta, mettendo in commercio in USA (nei primi giorni di Gennaio) e Giappone un adattatore da sostituire al modem standard presente sul Dreamcast, all'abbordabile costo di circa 60 dollari (120.000 lire).

Se da un lato la prospettiva di sfruttare le potenzialità dei cable modem o della tecnologia xDSL può far colare qualche bavetta agli amanti del deathmatch, è bene ragionarci un attimo: allo stato attuale la periferica a banda larga del Dreamcast è supportata solo da Quake III Arena, Pod 2 e Unreal Tournament, mentre altri giochi utilizzabili online supportano solo il modem analogico.

Recentemente lo sviluppatore giapponese Smilebit ha annunciato che il proprio gioco di strategia Hundred Swords, piuttosto atteso nella terra del sol levante, non potrà utilizzare

l'adattatore Sega per la banda larga, a causa di un problema nel supporto di Windows CE per l'adattatore stesso. A fare dietrologia spicciola si potrebbe quasi pensare allo zampino di Microsoft... Phantasy Star Online si colloca a mezza strada: l'attesissimo RPG non supporterà "ufficialmente" l'adattatore broadband ma in pratica dovrebbe riuscire a sfruttarne le potenzialità (arzigogolo in perfetto stile giapponese, non è vero?).

Tutto questo non tocca per ora gli utenti europei, per i quali l'adattatore broadband del Dreamcast non è ancora disponibile, anche a causa della scarsa diffusione di tecnologia per l'internet di nuova generazione. Per chi avesse fegato da vendere (oltre al possesso di un abbonamento ADSL), consigliamo una visita al sito www.dreamcast-hq.net/files/DC-PPP.html, dove si può imparare a realizzare un router linux per la propria console.

Half Life 2 e Quake IV su Xbox?

Non si tratta di una notizia ufficiale ma in rete stanno circolando alcune interessanti indiscrezioni riportate in primis da Stomped (stomped.com). Secondo queste voci, il seguito dei due videogiochi che hanno fatto la storia del videogame per Personal Computer saranno disponibili su Xbox. Si tratta di Quake IV e Half Life 2. Per ora Sierra Studios e Id non lasciano trapelare informazioni e noi non siamo in grado di fare previsioni. E' innegabile che una console come Xbox, creata con una tecnologia molto simile a quella di un PC, potrebbe trovare la strada spianata nello sviluppo dei suddetti titoli.

Microsoft comunica le date di lancio dell'Xbox

In una conferenza tenuta a Londra, Microsoft ha annunciato le date di immissione ufficiali sul mercato internazionale della console Xbox. I primi a ricevere la scatola nera di Microsoft saranno i fortunati americani nell'Ottobre 2001, successivamente toccherà ai giapponesi (Dicembre 2001) ed infine toccherà a noi poveri tapini del vecchio continente (Primavera 2002).

Xbox: giochi disponibili all'esordio

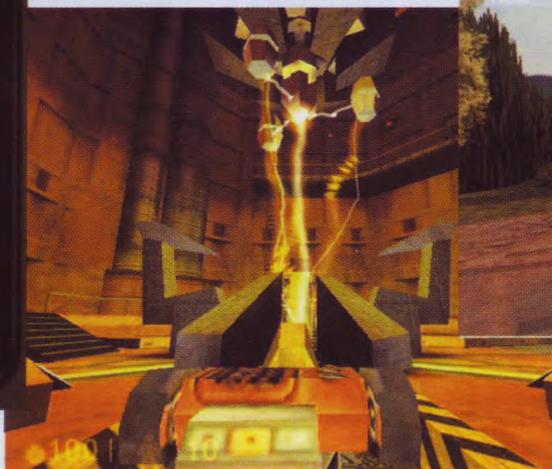
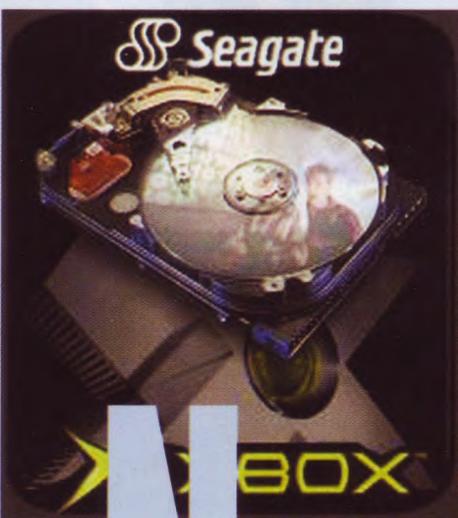
J. Allard, leader del progetto Xbox, ha diramato alcune interessanti e positive notizie per quanto concerna l'innovativa console di Microsoft. All'E3 (la più grande fiera mondiale di videogiochi) di quest'anno saranno disponibili addirittura 10 titoli in versione giocabile. Tra questi spicca la presenza di Colin McRae. Non sono stati ancora menzionati gli altri titoli ma l' attesa cresce a dismisura...

Dopo Xbox arriva Xboy?

Secondo un notizia apparsa su RedHerring.com, Microsoft sta valutando la possibilità di lanciare una console portatile chiamata Xboy. L'esistenza di questa misteriosa pocket-console non sembra essere però nei piani a breve scadenza di Microsoft, in quanto attualmente tutte le energie vengono riposte nello sviluppo dell'Xbox.

Xboy quindi è solo un' indiscrezione anche se Microsoft non vede di buon occhio il monopolio di Nintendo sul mercato delle console portatili (GameBoy Advance).

Xbox, cuore a 1.5 Ghz?

Nonostante il grande capo Bill Gates abbia rivelato che la console Microsoft Xbox lavorerà con una CPU a 733 Mhz, alcune voci di corridoio affermano che il cuore del sistema potrebbe essere portato a 1.5 Ghz... Forse è una cifra esagerata, ma siamo praticamente certi che al suo esordio Xbox monterà un processore nettamente più performante rispetto a quello presentato da Bill nel corso del CES.

Resident Evil 4? Non prima del 2002

Nel corso del secondo Gamers' Day di Las Vegas, Capcom ha discusso su evoluzione e sviluppo del seguito di Resident Evil (uno dei giochi più venduti di tutti i tempi). Il quarto capitolo della serie sarà disponibile per diverse piattaforme (GameCube e Xbox sono in prima fila) ma purtroppo Shinji Mikami ha confermato che il titolo non sarà disponibile prima del 2002.

Niente blocco regionale sui DVD Xbox

Microsoft, di recente, ha rivelato che l'avveniristica console Xbox non adotterà il regional lockout system (quel sistema presente sui DVD video che permette di visualizzare i film solo in determinate aree geografiche). In questo modo, contrariamente a quello che avviene per tutte le più conosciute console, i titoli Giapponesi potranno essere tranquillamente giocati con l'Xbox 'americana'. Attualmente, solo il Gameboy (Nintendo), non utilizza questo sistema di protezione internazionale.

Kessen 3 per Xbox?

Nonostante il primo sequel di Kessen sia in fase di sviluppo per la PS2, il terzo capitolo della simulazione di Guerra targato Koei potrebbe nascere sulla piattaforma di Microsoft (almeno così riporta videogamers.com). Attualmente non è stato fatto nessun annuncio ufficiale da parte di Koei.

Unreal engine in arrivo

Unreal Tech, creatrice dell'Unreal Engine, il motore grafico alla base di giochi come Unreal e Unreal Tournament, ha rilasciato nella seconda metà di gennaio la versione aggiornata del suo software alle società licenziatarie. La versione aggiornata dell'Unreal Engine, sui cui girerà l'annunciato Unreal 2, é costruita per sfruttare in pieno le caratteristiche degli attuali PC di fascia alta e di Xbox, garantendo grafica a un livello di dettaglio eccezionale, in grado di distanziare, e di parecchio, anche quella di un capolavoro come Unreal.

Alleanza Lego System e Microsoft

Prima di lanciarsi con prepotenza nel mercato legato ai cybergames, Microsoft ha siglato un accordo con una delle più importati aziende mondiali di prodotti a carattere ludico. Lego System aiuterà il gigante americano a sviluppare i giochi per la sua console Xbox. Microsoft, in cambio, offrirà la tecnologia Windows Media per tutti i futuri prodotti Lego Studio.

NEWS

GameCube in ritardo

Secondo alcune voci abbastanza attendibili, il lancio del GameCube potrebbe essere posticipato ai primi mesi del 2002, cancellando così l'appuntamento per l'autunno di quest'anno. Questo ritardo dovrebbe essere dovuto al fatto che Nintendo non vorrebbe entrare in competizione diretta con Microsoft che proprio a settembre dovrebbe rendere disponibile il suo XBox. I più maligni però sostengono che il GameCube non sia così user-friendly da programmare come Nintendo promette, ma che lo sviluppo dei giochi potrebbe portare via più tempo del previsto.

Pikachu vietato in Turchia

Alla rete televisiva turca ATV è stato intimato di sospendere la programmazione della serie Pokemon dopo che due ragazzini, in casi separati, si sono gettati dal balcone di casa credendo di emulare i piccoli mostriciattoli e riportando alcune fratture. Strano, in questi casi nessuno pensa all'idiozia di certi genitori, ma si va subito a colpi di censura...

Un milione di GBA in 10 giorni

Il Game Boy Advance sarà commercializzato il 21 Marzo 2001. Nintendo ha programmato, per il 31 dello stesso mese (e quindi in soli 10 giorni), di vendere un milione di console portatili! Naturalmente la produzione del sempreverde Game Boy Color non sarà interrotta.

After (Hour) Dark

Rare ha iniziato a lavorare sul seguito di Perfect Dark, lo spettacolare sparatutto in prima persona per N64. Il titolo del sequel dovrebbe essere After Dark, e dovrebbe vedere la luce sul 128-bit GameCube. Pare inoltre che per il lancio della nuova console siano previsti una mezza dozzina di titoli made-in-Rare.

In una recente intervista pubblicata su internet, il vicepresidente marketing di Nintendo of America, George Harrison, ha rilasciato alcuni interessanti commenti sulla strategia del colosso nipponico, prendendo in esame passato presente e futuro della società che ha creato Mario.

Nella lunga intervista, Harrision ha focalizzato l'attenzione su diversi punti, in particolare sul fatto che il Nintendo 64 non sia stato un flop, ma solo limitato da alcune scelte poco felici (cartucce e non CD-rom, software troppo "bambinesco") e che il mercato degli Handheld sia dominato dal mitico Gameboy.

Harrison ha anche confermato che Nintendo punta moltissimo sul GBA. Stranamente non ha parlato molto del GameCube, lasciando capire che il progetto è comunque ancora in divenire.

Mario Party 3

Nintendo è pronta a pubblicare il terzo episodio della saga di party-game dedicata a Mario, che già ha fatto scuola e proseliti (vedi Crash Bash per PSX).

In questo nuovo capitolo Mario e soci saranno nuovamente impegnati in ben 70 minigiochi, naturalmente multiplayer, su 10 differenti mappe di gioco per serate spassose da passare con gli amici (e amiche).

Camelot per GameCube

La Camelot, società responsabile degli ottimi Mario Tennis e Mario Golf (entrambi per N64 e GBC), ha dichiarato di essere al lavoro su un RPG per la next-generation console della grande N. Camelot, inoltre, supporterà il lancio del GBA con Golden SUN, poket-rpg alla Final Fantasy.

GameCube a Las Vegas

Al CES di Las Vegas sono stati presentati alcuni tech-demo della nuova console Nintendo, ma nulla di giocabile. La fiera, che durante la sua prima giornata ha visto Bill Gates scoprire il suo Xbox , è stata però l'occa-

Nintendo

sione per parlare di alcuni componenti del GameCube come le memory card SD (Secure Digital) che saranno adottate anche da Matsushita, Toshiba, SanDisk e Sharp per i loro prodotti digitali.

Zelda a 128-bit

Quando sono stati presentati i filmati dei giochi in sviluppo per GameCube, gli appassionati non possono non essere stati affascinati dallo scontro tra Link e il suo acerrimo nemico Ganondorf nella magnificenza di una grafica spettacolare. Ecco, pare che quello fosse uno scherzo a confronto di come sarà il nuovo episodio di Zelda sul 128 bit Nintendo. La grande N promette espressioni facciali realistiche , mondi completamente verosimili, scene cinematiche di intermezzo e una colonna sonora da orchestra sinfonica. Zelda ha sempre apportato novità sostanziali nel mondo videoludico, quindi non c'è motivo di dubitare che sarà sicuramente un capolavoro.

Il ritorno di Samus

Metroid è stato uno dei pochi franchise Nintendo che non hanno avuto un seguito su N64. Fortunatamente il capolavoro "Alieno" tornerà su GameCube con una veste grafica davvero impressionante. Quando è stato mostrato il filmato ai giornalisti ,c'è stata una standing ovation, cosa che non era successa neanche per la PS2.

Shigeru Miyamoto (il papà di Mario e Zelda, scusate se è poco...) è stato fortunatamente convolto nel progetto.

Monster Rancher e Game Boy Advance

Monster Rancher Mania, questo il nuovo titolo della popolare serie nipponica sull'allevamento di mostriciattoli, è in fase di sviluppo da parte di Tecmo per Game Boy Advance. Il gioco dovrebbe essere un GDR, supportato oltre che da un'ottima realizzazione tecnica, anche dall'ormai immancabile opzione multiplayer. Disponibile nella terra del Sol Levante e negli Usa in estate.

Nintendo e Sega insieme per combattere lo strapotere Sony

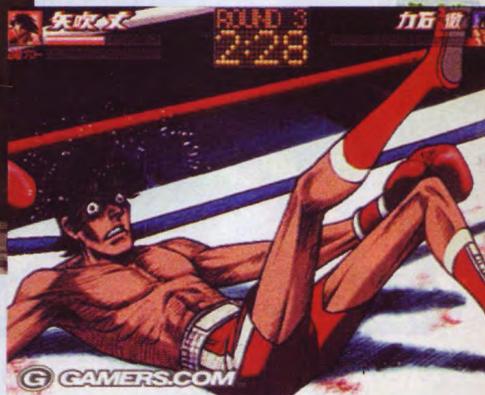
Sega e Nintendo fuse in una sola società? Questa la notizia bomba, successivamente smentita dalle due big dei videogiochi, che è stata riferita da diverse autorevoli fonti.

La storica e incredibile fusione avrebbe dovuto prendere forma con l'acquisto da parte della Nintendo della società mamma di Sonic per una cifra vicina ai 2 miliardi di dollari. Tale decisione sarebbe scaturita dalla necessità delle due società di combattere lo strapotere di Sony, che con PSone e PS2 sta dominando il mercato, e dal fatto che Sega in questo momento non navigherebbe in acque tranquille a causa di un volume di vendite inferiore al previsto. Nonostante le smentite, comunque, non é ancora detta l'ultima parola.

Sonic su GBA!!!

Probabilmente ci vorrà ancora un po' di tempo perchè il porcospino blu possa correre indisturbato sul portatile Nintendo, ma pare che la join-venture delle due società interessate (Sega e Nintendo) produrrà proprio un accordo di questo tipo: potremo forse un giorno giocare a un seguito di Virtua Fighter o Daytona sul nostro fido GameCube? E' ancora presto per dirlo, ma ormai nulla è impossibile. Di certo, per ora di sicuro c'è solo il software che sarà alla base delle comunicazioni wireless del GBA, che sarà sviluppato proprio da Sega.

Link ancora portatile

Finalmente Nintendo ha rivelato, dopo diversi mesi di silenzio, succose novità sui prossimi episodi della saga di Zelda su GBC: innanzitut-

Nintendo

to la data di uscita è stata confermata per il 27 febbraio in giappone. I titoli dei due giochi saranno Zelda- the Chapter of Earth e Zelda - the Chapter of Time and Space, e utilizzeranno una simpatica e inusuale feature: una volta finito uno, infatti, verrà data una password che se utilizzata con il secondo non solo ci ridarà armi, monete e cuoricini ereditati dall'avventura appena finita, ma sbloccherà numerosi segreti.

Mario Advance

Il sito giapponese GameCube Inside ha rivelato le prime vere informazioni riguardo a Mario Advance, il misterioso platform Nintendo per GBA. Alcune immagini fanno intuire che Mario Advance potrebbe essere una versione "pompata" di Super Mario Bros 2. Lo stile grafico è molto vicino alla raccolta Super Mario All-Star per Snes.

Super Maio Bros 2 è sempre stato considerato dal pubblico un titolo a sé stante nella genealogia dei vari Mario, non avendo le caratteristiche classiche del platform nintendiano: speriamo che Mario Advance goda invece della simpatia classica dell'draulico baffuto. Naturalmente anche qui sarà ampiamente supportato il gioco multiplayer come ormai è d'obbligo.

Fire Pro Wrestlign Advance

Spike ha rilasciato nuovi dettagli sulla versione per GBA di Fire Pro Wrestling, il cui lancio dovrebbe avvenire (almeno in Giappone) questa primavera. Sarà supportato il multiplayer fino a 4 giocatori; le modalità di gioco saranno molteplici: Audience Match (scegli il tuo stile personale), Survival, One Night Match, One Night Tournament, Open League , Tag Team Match e Edit Mode. Nella modalità Tournament, sarà possibile combattere in furiosi incontri a 4 giocatori (a squadre o tutti contro tutti) in un torneo a eliminazione a cui potranno prendere parte fino a 16 giocatori, mentre nella modalità League potranno massacrarsi fino a 64 nerboruti ominidi!!!

Final Fantasy per GBA

Fonti ufficiose danno la Square in procinto di sviluppare il porting di Final Fantasy IV, V e VI per la piattaforma Game Boy Advance a causa dell'insufficienza tecnica di WondersWan, portatile giapponese per cui la Square ha realizzato Final Fantasy II e III. Si tratterebbe del ritorno sotto il marchio Nintendo di un prodotto Square dopo molti, molti anni. L'operazione potrebbe preludere alla realizzazione di FFXI per Gamecube.

Ultim'ora

Notizie ufficiose nella seconda metà di Gennaio hanno riportato l'intenzione di Sega di fermare la produzione di tutti i modelli di Dreamcast nel prossimo mese di Marzo. La scelta assolutamente drastica sarebbe stata presa in giappone in seguito al calo di vendite sul mercato nipponico negli ultimi mesi del 2000 e in considerazione dello stato finanziario non ottimale in cui versa Sega. L'articolo che ha originato il solito chiacchiericcio via internet è stato pubblicato da un quotidiano giapponese, ma la notizia è da prendersi decisamente con le molle. Sega of America, infatti, ha smentito con decisione ogni possibile stop alla produzione della console, che conta negli States su di una base installata di oltre 6 milioni di unità e su di un mercato decisamente migliore di quello giapponese. Al momento della chiusura del numero non sappiamo ancora se e come Sega risponderà alle voci, mentre quando questa pagina sarà sotto gli occhi dei lettori, la vicenda dovrebbe essere stata chiarita: é anche questo il bello e il brutto assieme della carta stampata!

Coming Soon

Febbraio

PS2

Titolo	Data
F1 racing championship	01/02
Armored core 2	01/02
Stunt Gp	02/02
Evergrace	22/02
NBA LIVE 2001	22/02
Oni	23/02

Playstation

Titolo	Data
HARVEST MOON	01/02
UFC	01/02
EA SPORT SUPERCROSS	08/02
HBO Boxing	08/02
F1 2000	09/02
Football Manager 2001	09/02
Kasparov	16/02
ESPN Fisherman's Bait 3	23/02
Disney/Pixar Toy Story Racer	28/02
Fear Effect 2: Retro Helix	28/02
ISS Evolution 2	28/02
Aqua GT	Non disp.
Castrol Honda SB VTR	Non disp.
Specops Ranger Elite	Non disp.
California Water Sports	Non disp.
Gubble	Non disp.
Kart Challenge	Non disp.
Card Shark	Non disp.
Checkmate	Non disp.
The Hunter	Non disp.
Mary King's Riding Star	Non disp.
Prism Land	Non disp.
Jet Ski Challenge	Non disp.
Lion and The King	Non disp.
Sword of Camelot	Non disp.
Anastasia	Non disp.
Lord of Jungle	Non disp.

Dreamcast

Titolo	Data
Chi vuole essere miliardario?	01/02
Vanishing Point	02/02
SURF ROCKET RACER	08/02
STARLANCER	08/02
The Mummy	10/02
Woody Woodpecker Racing	10/02
MTV Sports: Skateboarding	15/02
GRANDIA 2	15/02
Exibition of speed	22/02
HEROES III	22/02
STUPID INVADERS	22/02

Marzo

PS2

Titolo	Data
Ephermeral Fantasia	01/03
F1 World Grand Prix II	01/03
Herdy Gerdy	01/03
Legacy of Kain: Soul reaver 2	01/03
Red	01/03
Shadow Of Memories	01/03
Age of Empires II: The Age of Kings	01/03
Knockout Kings 2001	08/03
Army Men - Air Attack 2	09/03
Roadsters	10/03
WDL: War Jetz	10/03
Top Gun International Academy	22/03
Le avventure di Mowgli	22/03
Army Men - Sarge's Heroes 2	23/03
4x4 Evolution	Non disp.
Egypt 2	Non disp.
StarWars : Starfighter	Non disp.

Playstation

Titolo	Data
Darkstone	01/03
Sesame street sports	01/03
Lion King 2	02/03
Vanishing Point	02/03
Duke of Hazzard 2	08/03
Freestyle Scooter	08/03
ESL Classic Squads	10/03
Warriors of Might & Magic	10/03
WDL: War Jetz	10/03
Matt Hoffman BMX	15/03
Goofy's Fun House	29/03
L'ispettore Gadget	29/03
Batman Gotham Racer	29/03
Kiss Pinball	Non disp.
Duke Nukem: Land of The Babes	Non disp.

Dreamcast

Titolo	Data
Tetris	01/03
Soldier of Fortune	15/03
Dragon Riders	29/03
Evil Twin	29/03
Commandos 2	31/03
Legacy of Kain: Soul reaver 2	31/03

di Lorenzo Monticone lorenzo@near.it

Seganet alla riscossa

I GIOCHI PER CONSOLE SONO FINALMENTE ONLINE. CON LA SUA RETE AD ALTE PRESTAZIONI LA CASA DI SONIC, SHENMUE E VIRTUA TENNIS HA APERTO LA QUARTA DIMENSIONE DEL VIDEOGIOCO: GIOCHI, STRATEGIE E PRESTAZIONI PER ANDARE ONLINE ANCHE DALLA PERIFERIA DELL'IMPERO.

La nuova frontiera

I primi acquirenti nostrani del Dreamcast, lanciato in Europa e Stati Uniti alla fine del 1999, si sono probabilmente chiesti se quella presa telefonica sul retro della console non avesse per caso una qualche funzione ornamentale. Una di quelle cose che da queste parti, provincia remota dell'impero, siamo abituati a guardare con un certo timore, con la vaga sensazione che mai ci sarà dato di utilizzarle. Ora, è chiaro che l'utente Dreamcast, specie dopo la rottura tra Sega e Giochi Preziosi che ha lasciato l'Italia praticamente senza un distributore ufficiale, è abituato a reperire informazioni sulla propria console in qualunque lingua che non sia la sua, dal sanscrito allo swahili fino al banale giapponese, ma qui di notizie utili se ne trovano proprio pochine, e in più sono sparse e neanche poi così utili. Proviamo quindi insieme a percorrere l'impervia strada dei videogiochi online, alla ricerca dell'oasi dell'happy gamer.

L'hardware

Cominciamo con le (poche) certezze. Forse l'unica. La porta sul retro è di un modem (e, infatti, nella confezione del Dreamcast si trova un utile e lunghissimo cavo telefonico: ben fatto!). Già, ma che modem? Qui torna la sgradevole sensazione di non stare proprio al primo posto nei pensieri degli ingegneri giapponesi, perché il Dreamcast PAL presenta solo un modem 33.6k contro il 56k della versioni americana e giapponese. Lasciando da parte le domande sul perché di questa scelta, passiamo all'applicazione pratica. In attesa dell'adattatore per la banda larga (vedi le News in questo stesso numero di EGM-Italia) e soprattutto dei soldi per un abbonamento ADSL, sempre con un 33.6 abbiamo a che fare, a meno di non avventurarsi per negozi e trovare un kit con modem 56k che pare essere in commercio (se avete esperienze in questo senso fatecelo sapere). Chi ha qualche esperienza di giochi online per PC sa bene che non è la capacità del modem il primo elemento che rende un gioco online godibile. Contano sicuramente di più la qualità della connessione e una corretta implementazione a livello software dei protocolli di rete, oltre al fatto che in pratica solo i giochi d'azione si scambiano su Internet consistenti quantità di dati.
Un modem, poi, da che mondo e mondo deve essere configurato. E come? I Dreamcast in vendita attualmente contengono un cd apposito, il Dreamkey, che permette di configurare la connessione a Internet e anche di navigare sul web tramite il browser. Attenzione, però, siamo già ai confini dell'ignoto: notizie provenienti da diverse città d'Italia parlano di Dreamcast venduti senza Dreamkey all'interno, risultato con ogni probabilità del caos vigente nella distribuzione da queste parti. In questo caso la cosa migliore da fare è rivolger-

si a un negoziante di buona volontà, nella speranza che riesca a recuperarvi l'agognato cd (la versione attuale è la 1.5) dal suo distributore. Una particolarità: Dreamcast memorizza all'interno del proprio hardware, non sulla VMU, i dati della connessione. Questo permette, in effetti, di collegarsi lasciando fare quasi tutto alla console, con un piccolo problema: a meno di non operare una complessa operazione di reset, non avrete accesso diretto alle impostazioni, non saprete che numero telefonico state chiamando (e dalle nostre parti c'è ancora una certa differenza tra urbana e interurbana) e non potrete impostare i dati di un eventuale provider con cui possedete già un account.
Se, in ogni modo, immaginate di mettervi nei panni di chi acquista oggi un Dreamcast (quello contenente il Dreamkey, possibilmente!), i problemi non sono poi molti: una registrazione intuitiva vi aprirà le porte di Dreamarena, la comunità virtuale attivata da Sega per accudire i propri fan. Se siete uno di questi, passate al paragrafo successivo. In caso contrario, dite addio ai vostri sogni online!

Dreamarena

Inaspettatamente, questo è un caso che vede l'Europa arrivare prima degli USA. Sega, infatti, pur con atteggiamento analogo, ha diversificato la propri strategia online tra USA ed Europa, seguendo le differenti caratteristiche del mercato delle telecomunicazioni. Al di qua dell'oceano la rete Dreamarena, allestita con il supporto tecnico paneuropeo di British Telecom, ha visto la luce in Giugno in Inghilterra, paese che ospitando gli uffici europei di Sega ha avuto l'onore di cominciare per primo. Dreamarena si presenta come un provider di tipo free internet (accesso gratuito alla rete con pagamento degli scatti telefonici) dedicato al gioco online: gli utenti Dreamcast che si sono registrati usando il Dreamkey hanno accesso a Dreamarena intesa sia come rete telematica, per giocare e navigare, sia come portale, uno spazio dedicato interamente alla console Sega con il classico contorno di suggerimenti, forum, chat e e-mail. Dreamkey, tra l'altro permette di collegarsi SOLO a Dreamarena, impedendo la configurazione di altri provider. Per fare questo è necessario procurarsi in qualche modo (si trova anche in internet, www.dc4ever.com) il browser americano per Dreamcast, denominato Planet Web. Il supporto online dei giochi Dreamcast funziona, almeno in teoria, a prescindere dal provider Internet scelto, salvo che non esistano blocchi specifici, come, pare, nel caso di Chu Chu Rocket, il primo gioco online rilasciato da Sega. Il vantaggio, almeno teorico, nell'utilizzo di Dreamarena sta nel fatto che usando un'unica rete i tempi di latenza si abbassano notevolmente, permettendo a giochi come Quake III di scorrere senza intoppi.
La rete britannica è stata realizzata con lo specifico scopo di mantenere il ping (il tempo che il segnale impiega per andare dall'utente al server che gestisce il gioco online) entro i 400 millisecondi e mediamente intorno ai 200, tempi

di Lorenzo Monticone

Seganet alla riscossa

I GIOCHI PER CONSOLE SONO FINALMENTE ONLINE. CON LA SUA RETE AD ALTE PRESTAZIONI LA CASA DI SONIC, SHENMUE E VIRTUA TENNIS HA APERTO LA QUARTA DIMENSIONE DEL VIDEOGIOCO: GIOCHI, STRATEGIE E PRESTAZIONI PER ANDARE ONLINE ANCHE DALLA PERIFERIA DELL'IMPERO.

di assoluta qualità anche nel mondo PC. In base a quanto è dato sapere, la qualità del gioco online oltremanica è piuttosto buona, nonostante il famigerato modem a 33.6. In Italia, sempre nella consueta assenza di notizie certe, le cose non sono molto diverse: Albacom, partecipata di British Telecom attiva ormai da qualche anno nel campo della telefonia aziendale e del free internet ha fornito il supporto per la realizzazione della rete Dreamarena italiana. Da questo punto di vista, se considerate che nomi del livello di Kataweb e Jumpy sfruttano la rete Albacom per mandare in Internet centinaia di migliaia di clienti, la garanzia è assicurata. La presenza capillare sul territorio, poi, dovrebbe permettere alla gran parte degli utenti di accedere al network Sega con una telefonata urbana (ma fin che non installate il browser Planet Web non potrete esserne sicuri...). Come abbiamo visto, quindi, il percorso è leggermente accidentato: voi non perdetevi d'animo e cominciate a smanettare con il modem, ne vale davvero la pena! (come leggerete tra poco).

seganet

La grande sorella americana di Dreamarena si chiama Seganet, e nonostante sia più giovane (è stata lanciata negli USA il 7 settembre, in concomitanza con gli MTV awards sponsorizzati Sega) sembra decisamente più agguerrita. Realizzata in collaborazione con il gigante AT&T, Seganet presenta otto grandi server dislocati nelle principali città americane, distanti, secondo Sega, non più di due "hop" dal punto di accesso degli utenti. Al di là dei discorsi tecnici, il significato è chiaro: prestazioni di gioco ad altissimo livello, bassi tempi di latenza e conseguente grande successo; i server sono andati in tilt il primo giorno, assediati dalle migliaia di utenti che tentavano di registrarsi, invogliati dalle 50 ore di prova gratuita. Già, gratuita.

L'utilizzo di Seganet, aperto anche agli utenti PC, costa la bellezza di 22 dollari al mese, quasi 50.000 lire! Questo non deve però trarre in inganno: negli Stati Uniti i costi delle telefonate sono sensibilmente più bassi che in Europa, mentre l'accesso ad internet prevede comunque il pagamento di un abbonamento, né più né meno che in Italia fino ad un paio di anni fa. Inoltre chi oggi acquista un Dreamcast negli

States può usufruire di un'offerta non trascurabile: pagando la console 149 dollari (intorno alle 300.000 lire) e abbonandosi per 18 mesi a Seganet si ottiene da Sega un assegno di... 150 dollari! In pratica la console regalata. E Seganet funziona anche da normale provider Internet, esattamente come Dreamarena. La bontà dell'offerta è confermata dalle circa 600.000 persone che si sono abbonate a Seganet negli ultimi tre mesi del 2000, mentre le iscrizioni non accennano a diminuire, confermando la validità dell'intuizione che potrebbe davvero traghettare Sega fuori dalle acque (finanziarie) agitate degli ultimi tempi.

I giochi

Sega ha scelto per il lancio di Seganet di puntare su NFL2k1. Scelta azzeccata se ce n'è una, considerando la grande passione degli americani per il football e la strepitosa qualità del gioco in sé. La possibilità di organizzare competizioni via internet, fino all'incredibile quattro contro quattro, ha coinvolto migliaia di appassionati che hanno cominciato ad organizzare leghe, happening, scontri. EGM considera addirittura NFL2k1 il miglior gioco di football americano online mai realizzato, compresi i blasonati giochi per PC. Quake III Arena, l'altro titolo di grande impatto uscito nei primi mesi della vita di Seganet, ha suscitato null'altro che ammirazione, ovviamente indirizzata al rinomato multiplayer online di casa Id. La batteria di giochi schierata da Sega a supporto del gioco via internet è impressionante soprattutto per qualità: date un'occhiata alle review di questo mese e giudicate da soli. Buona parte dei giochi in uscita in Italia in Febbraio e Marzo supporterà il gioco online (vogliamo ricordarne qualcuno? Speed Devils, 4x4 Evolution, NBA2k1, Starlancer e, ovviamente, Phantasy Star Online), nell'attesa che Kermit (Luca Carbone) si decida a venire a capo di Shenmue per illustrarci le funzioni Internet del celebrato RPG nipponico.
Al di là delle funzionalità Internet di base fornite dall'hardware della console, comunque, è bene ricordare che il migliore o peggiore sfruttamento delle potenzialità di rete deriva dal software: Quake III permette ad esempio di sfidare anche i giocatori PC, mentre Unreal Tournament offre la possibilità di giocare in otto contro i quattro del prodotto targato Id.
Infine, la banda larga. Non c'è dubbio che nel momento in cui sarà disponibile anche in Europa l'adattatore da sostituire al modem, l'esperienza di gioco si farà ancora più esaltante, anche se nulla è ancora stabilito per quanto riguarda Dreamarena. Al momento sembra difficile che il network europeo di Sega possa offrire connettività anche con questa tecnologia, ma nulla è definito.

Seganet

L'esperienza web

Bene, finito di macellare quei tipacci che vi sfidavano a Quake? Messa giù l'ultima schiacciata in faccia all'avversario di turno in NBA2k1? Davanti a voi avete pur sempre un set top box, vale a dire un adattatore Internet per televisione. Provatelo!

L'esperienza web con il Dreamcast non è, per forza di cose, paragonabile a quella del PC, in primo luogo per la limitata risoluzione dello schermo televisivo. Per chi si accontenta, comunque, la navigazione targata Sega riserva qualche piacevole sorpresa: utilizzando ad esempio il browser americano Planet Web, si otterrà un supporto più che accettabile delle animazioni Flash e dell'audio MP3. Se considerate poi che a breve sarà possibile connettere un lettore MP3 al Dreamcast, capite che il gioco si fa interessante. Anche il Dreamkey nella sua ultima release non è malaccio, anche se Planet Web è di più facile utilizzo. Un consiglio: se vi trovate a mal partito provate a tirare una delle due levette, destra o sinistra e compariranno i menù di navigazione per orientarsi nell'interfaccia del browser. Infine, se riuscite, provate a procurarvi il browser giapponese, noto come Passport. E' giunto alla versione 3.0 ed è probabilmente il migliore in circolazione. Ovviamente è scritto in giapponese, ma dopo un po' ci si abitua (!).

Logicamente per utilizzare il webmail di Dreamarena sono caldamente consigliati tastiera e mouse, ottimi compagni anche per giocare a Quake III, dato che il browser possiede una tastiera virtuale (che compare a schermo e si usa con il controller) che dopo 30 secondi di utilizzo può produrre reazioni nervose con pessimi risultati per la salute di joypad, console e parenti troppo vicini.

concludendo...

Bé, tiriamo le somme. Stanchi per la lunga cavalcata e per gli agguati tesi da distributori, ingegneri e tecnici telefonici, siamo arrivati (quasi) in cima. Le odalische vezzose che ci avevano promesso, qui, nel paradiso del giocatore felice, ancora non si vedono, ma l'acqua è fresca, il vento gentile e il framerate più che accettabile. Come un tempo per il PC, andare online non è ancora del tutto banale, e richiede buona volontà, pazienza e possibilmente un minimo di capacità di ricerca in Internet (noi, nel nostro piccolo, abbiamo fatto una fatica bestiale a trovare qualche brandello di informazione). La strada però è tracciata e Sega per ora guida con fierezza le truppe degli online gamer. Per quello che riguarda il futuro, ognuno pensa, come sempre, per sé. Io per me penso a Daytona Usa. Online, naturalmente.

Preview

Questo mese

Mettendo insieme tutte le preview di questo mese, tutti noi siamo stati assaliti da un dubbio: dove sono i giochi in uscita per N64? Pensiamo che molti di voi si stiano chiedendo la stessa cosa. Non avevamo una sola preview per il sistema e piuttosto di proporvi qualche screen di Banjo-Tooie, abbiamo preferito utilizzare lo spazio per qualcosa di più interessante.
Perchè il numero di giochi per Nintendo 64 sta diminuendo così drasticamente?
La risposta, per quel che possiamo immaginare, é che gli sviluppatori si stiano concentrando su altro. Stanno scappando dal rischio della cartuccia, dalle note difficoltà dell'ambiente di sviluppo Nintendo (che l'azienda stessa ha ammesso), e andando verso cose più sicure come l'immenso mercato PlayStation, o stanno iniziando a lavorare sulle console di nuova generazione come Xbox, Ps2 e, certamente, Gamecube.
Tutto questo significa che N64 non crescerà in pace come la PSone (che ancora permette di giocare con alcuni dei migliori videogame in circolazione, nonostante la Ps2 sia stata lanciata).
Le uscite Nintendo sono poche e

lontane, con ancora 10 mesi che ci separano dall'uscita del Gamecube negli States.
C'é una manciata di giochi piuttosto belli, Paper Mario, Conker, Dinosaur Planet, ma vedete cosa questi nomi hanno in comune? Esatto, sono stati tutti rimandati. Nintendo ha così pochi titoli ancora che sembra intenzionata a farli uscire uno per volta.
Non preoccupatevi, comunque, tutto ciò non durerà molto a lungo: noi amiamo i giochi N64 così come amiamo tutte le altre console e il prossimo mese cercheremo di avere notizie su nuove uscite o aggiornamenti.
Sperando di trovarne qualcuno...

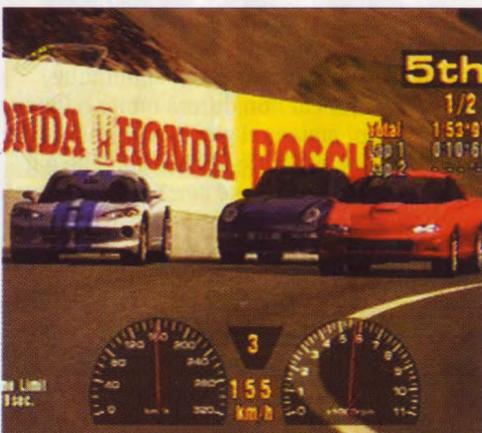
TOP 5 Preview

1. Evil Dead: Hail to the King	PlayStation
2. Red Faction	PlayStation 2
3. Lunar 2: Eternal Blue Complete	PlayStation
4. Skies of Arcadia	Dreamcast
5. Sonic Shuffle	Dreamcast

di Luca Agoglia luca.a@near.it

PREVIEW

GRAN TURISMO 3

Prodotto:	Sony Computer
Giocatori:	6
Genere:	Simulazione di guida
Avanzamento:	100%
Lancio:	Marzo
Supporti:	Steering Wheel
Web Address:	www.scee.com

Gran Turismo è stata sicuramente la simulazione di guida più amata dai possessori della PlayStation e dalla critica di tutto il mondo: la notevole varietà di opzioni e una modalità di gioco vincente hanno proiettato questo titolo nell'olimpo dei videogame più appassionanti di tutti i tempi.

Ovviamente, con l'arrivo della PS 2, non poteva certo mancare l'attesissimo seguito e così, verso Marzo, i nostri occhi potranno ammirare il terzo capitolo della serie.

Per attirare la vostra attenzione potrei semplicemente dire che avrete a disposizione ben 150 vetture (americane, giapponesi ed europee, anche di nuova fabbricazione, riprodotte con estrema dovizia) ma come immaginate questo non è nulla se confrontato a quello che ci offrirà il gioco...

La struttura portante su cui si basa GT3 è molto simile al passato: dovrete vincere competizioni, guadagnare denaro e cercare di acquistare macchine prestanti e vincenti. Sembra tutto molto semplice e banale ma in realtà è un po' come mangiare delle patatine: se inizi devi andare avanti fino alla fine...

Per quanto concerne i tracciati, alcuni sono stati rimodellati prendendo spunto dai vecchi GT (Lagune Seca e Deep Forest) altri invece sono all'esordio.

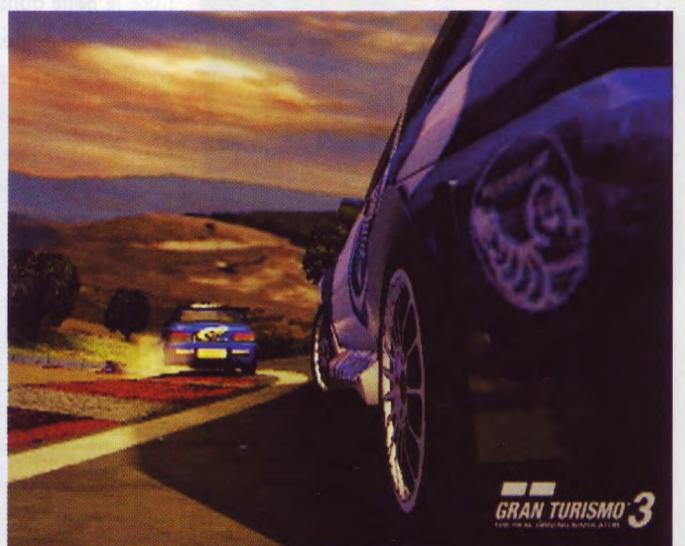
Kazunori Yamauchi, il cervello che sta dietro alla realizzazione di GT3, ha affermato che, grazie ai pulsanti analogici del Dual Shock 2, l'acceleratore ed il freno risponderanno addirittura a 256 impulsi differenti (non c'è male, vero?). Considerate che ogni macchina sfrutta una serie di caratteristiche proprie e presenta differenti comportamenti su pista. Lo studio sul multiplayer è molto dettagliato:

oltre allo split screen abbiamo la possibilità di unire fino a 6 console tra loro in modalità ilink grazie ad una centralina di collegamento.

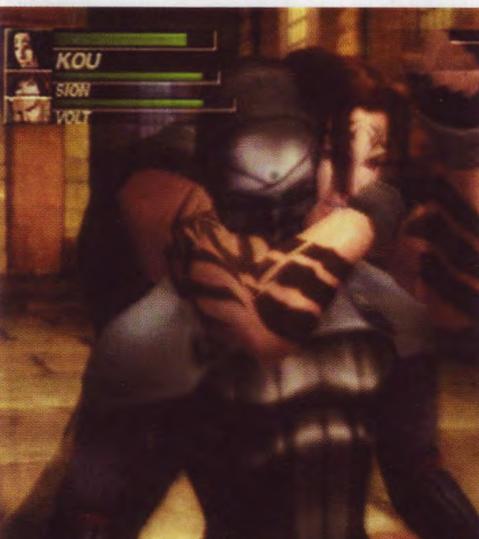
Ovviamente non poteva mancare un supporto adeguato per le periferiche; sarà commercializzato un voltante studiato appositamente da Immersion® TouchSense™ Technology (porta USB) che, a detta di Kazunori Yamauchi (capo della Poliphony Digital), permette di ricreare sensazioni molto vicine a quelle del tanto bramato gioco di guida perfetto.

Beh... Marzo non è poi così lontano.

In anteprima per voi, alcune immagini di come sarà la versione Ps2 del gioco di guida per eccellenza. Le auto sono perfettamente riprodotte e la grafica parebbe proprio eccezionale. Che ne dite: vale l'attesa?

di Luca Carbone luca.c@near.it

PREVIEW

THE BOUNCER

Prodotto:	Square Soft
Sviluppo:	Dream Factory
Giocatori:	4
Genere:	Azione
Avanzamento:	95%
Lancio:	Marzo 2001 Usa
Web Address:	www.squaresoft.com

Tutto inizia per caso in un bel localino chiamato The Fate, posizione centrale, parcheggio custodito, clientela fissa, aperto il lunedì ecc.. Ehm, scusate, non è che sia in vendita ma è più forte di me, ho questa deformazione professionale. Ogni volta che descrivo un oggetto, istintivamente, mi viene da farci una recensione. Do la mia parola che in futuro cercherò di trattenermi. Torniamo ora al gioco. Sion lavora al The Fate come buttafuori ed è particolarmente legato a Dominique. Costei, è una graziosa fanciulla quindicenne che, come tutte le belle donzelle, sono certo si ficcherà in qualche guaio. Sion e Dominique sono conosciuti all'incirca un anno prima, quando lui la trasse in salvo da una situazione particolarmente pericolosa. Da quel giorno, si può affermare con certezza, i due sono divenuti inseparabili. Per festeggiare l'anniversario del loro incontro Dominique fa visita all'amico "tutto muscoli e poco cervello" ed entra nel locale per offrirgli un bel regalino (non pensate male, ricordate che è minorenne!). Poco più tardi dei brutti ceffi che lavorano per conto di una malfamata multinazionale, conosciuta ai più con il nome "Mikado Group", entrano minacciosamente nel locale e, prima ancora che Sion possa a reagire, rapiscono la ragazza. Non a caso, come accennato prima: donzella=guaio. Miiii non lo dovevate fare! Il nostro eroe, in compagnia di suoi due amici, anche loro buttafuori, è intenzionato a salvare la poverina. Qual è il piano? Diciamo che non è particolarmente elaborato; entrare nel quartier generale dei cattivi e prenderli a cazzotti "fino a che non si ricordano più il loro nome" (l'esempio è po' grezzo ma senza altro rende l'idea). La squadra di salvataggio è ora così composta: Sion, ormai lo conoscete, Volt, un tipetto tutto bucherellato da abbondanti piercing, e Kou, che è il più grande ed esperto ma anche il più ubriacone (proprio così... ogni tanto alza troppo il gomito!). Bella compagnia vero? Dalla mia narrazione vi starete domandando: ma questi tre storditi dove vogliono andare? Beh! Sembrerebbero proprio messi male, ma la triade in questione ha intenzioni molto serie e non vuole assolutamente lasciare Dominique in mano a quei criminali. Sostenuti dalle qualità derivanti dal loro mestiere, non avranno sicuramente problemi a stendere chiunque gli sbarri la strada. Questa, in definitiva è un breve sunto della storia di The Bouncer, pregevolissima novità di casa Square. Recentemente uscito in Giappone, si appresta ad arrivare, fortunata-

Che ne dite: un bel trio di ceffi i nostri amici, eh? Ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze. Nonostante qualche vizio e un aspetto un po' aggressivo, stanno facendo di tutto per salvare la bella Dominique da quei brutti e cattivi signori.... :)

mente, anche sul mercato americano ed in quello europeo. L'uscita è prevista per il mese di Marzo o al più tardi Aprile. Non potevo assolutamente evitare dare un'occhiata alla versione Jap: per questo posso anticiparvi con una certa precisione ciò che ci attende il mese prossimo. Come da tradizione Square per tutti i propri prodotti, sono presenti un'infinità di splendidi filmati in Computer grafica. Inseriti a regola d'arte, si armonizzano egregiamente con il resto dell'avventura. Dopo aver raccolto la lingua rotolata a terra per lo stupore, diamo un'occhiata al vero protagonista; il gioco: la prima cosa che salta agli occhi sono i personaggi, magistralmente riprodotti e dettagliati fin nei minimi particolari. Viene da chiedersi quanto duramente gli sviluppatori ci abbiano lavorato sopra. The Bouncer è un "picchiaduro a scorrimento", con tutti i pro e contro che questo comporta. Square, molto saggiamente, per ovviare al dubbio "lo compro o non lo compro" che avrebbe afflitto chi non è appassionato del genere, ha introdotto alcune particolarità comuni ai più venduti RPG. Ogni caratteristica dei protagonisti aumenta di livello proporzionalmente all'incremento dei punti totalizzati picchiando i nemici, assegnando man mano un "Ranking" (valore) al vostro alter-ego digitale. Più alto è questo valore maggiori sono le vostre possibilità di freddare gli avversari. Ultima cosa, ma non meno importante, l'audio dei filmati (purtroppo solo di quelli) è in Dolby Digital (5.1). Ciò è possibile in quanto il gioco è stato prodotto in formato DVD. Tutti voi ben conoscete le potenzialità audio-video raggiungibili con questa innovativa tecnologia.

Per ora basta così. Non vi anticipo più nulla altrimenti renderei meno interessante la recensione che realizzeremo nei prossimi numeri.

Kermit

PREVIEW

Sonic Shuffle

Prodotto:	Sega
Sviluppo:	Sega
Giocatori:	1-4
Genere:	Azione
Avanzamento:	70%
Lancio:	Inverno
Web Address:	www.sega.com
Il buono:	Un altro Sonic!
Il brutto:	Tails dopo essersi preso 16 tonnellate in testa dal Dr. Robotnik
Il cattivo:	Troppi caricamenti

La vostra missione: assicurarvi le magiche Precioustones, disperse in cinque mondi diversi. Ogni mondo ha il proprio scenario di gioco, con ostacoli e scorciatoie legati al tema del mondo. Tutti i livelli offrono percorsi alternativi e potete scegliere tra (da sin a dx.) Emerald Coast, Firebird Zone, Nature Zone, Riot Train o Fourth Dimension.

I proprietari di una console si aspettano sempre qualcosa di grande quando un titolo contiene il nome "Mario". Il piccolo intrepido idraulico della Nintendo sembra non fare niente di sbagliato; che stia combattendo i koopas, stia correndo su di un tracciato go-kart oppure stia giocando a golf, un gioco con il suo nome è garanzia di divertimento. E' anche garanzia di un grande volume di vendite e la verità è che ciò non è passato inosservato agli sviluppatori rivali. Il valore di una mascotte come Mario ha dato il via all'ideazione di Crash Bandicoot della Universal Interactive e al porcospino Sonic della Sega e questi due seguono l'idraulico nelle sue scelte. Crash e Sonic ebbero vita come eroi in platform d'avventura, allo stesso modo di Mario ed il successo della serie di Mario Kart stimolò il lancio seguente di Crash Team Racing per PlayStation e Sonic R per Saturn. Ed ora il successo di Mario Party ha dato impulso allo sviluppo di Crash Bash e Sonic Shuffle.

Certamente Crash Bash non ha fornito ai giocatori la struttura di un gioco da tavolo ma si focalizzava esclusivamente su dei mini-game. Questo portò alla fine ad un'esperienza multiplayer che fu meno soddisfacente di quello che offriva il Mario Party. Sonic Shuffle non ha seguito la stessa strada: si è fedelmente attaccato alla struttura del gioco Nintendo. Man mano che andate verso un obiettivo specifico su uno dei cinque livelli differenti del gioco, collezionerete anelli d'oro, che aumentano il vostro punteggio e comprano potere: atterrate su di una piattaforma rossa è perderete alcuni anelli. Al contrario, atterrate su di una piattaforma blu e ne guadagnerete alcuni. Saltuariamente sarete coinvolti in eventi multigiocatore che verificano la vostra coordinazione mani/occhi. Tutte cose già viste, che hanno già funzionato in passato e funzionano anche qui.

Così come la maggior parte dei titoli prodotti da Sega per Dreamcast, la grafica è fluida. Una nuova tecnica di ombreggiatura, usata con notevole effetto in Jet Grind Radio, fornisce alle figure un aspetto da cartone animato disegnato a mano e colpisce la resa visiva dei personaggi che rafforzano il tono stravagante e brillante dell'azione. Anche i cinque difficili livelli sembrano grandiosi, ciascuno presenta un mondo fantastico minacciato dalle forze di Void, l'antagonista centrale del gioco. Questa figura malefica si é impossessata delle mistiche "Precioustones", gemme preziose che hanno la capacità di distruggere i sogni. Sonic, Tails, Knuckles e Amy sono arruolati da Illumina, uno

Minigames: non così frequenti come potreste pensare, ma vari e divertenti quando capita l'occasione di giocarci.

NIENTE ONLINE

Connessione interrotta

Quando Sonic Shuffle fu originariamente annunciato, prima dell'E3, fu presentato come uno dei primi giochi che sarebbero stati disponibili sul nuovo network Sega per l'online gaming, SegaNet. Sfortunatamente, quest'opzione é stata scartata, lasciando ai giocatori individuali il computer come unico avversario. Secondo Sega, la decisione é stata presa per essere sicuri che il gioco garantisse l'uscita entro le vacanze. Nonostante sia già un gran party game così com'é, non possiamo non pensare a quello che avrebbe potuto rendere Sonic Shuffle veramente speciale. Con Quake III e NFL 2K1 ovviamente verranno attirati su SegaNet gli hardcore gamer, ma i giochi come Sonic Shuffle potrebbero far aderire anche il giocatore occasionale. E allora... con l'intera famiglia impegnata nei giochi online potreste dover iniziare ad aspettare il vostro turno per il controller. In fin dei conti, forse, é stato meglio così...

Un tenero spirito di nome Illumina chiede a Sonic e ai suoi amici di salvare il mondo dei sogni dalla distruzione. La storia è un elemento secondario in un gioco come questo, ma la sua presenza lega i livelli insieme in maniera elegante.

spirito magico, per riconquistare le Precioustones e ridare ordine al mondo dei sogni. La trama prende vita nel corsodel gioco, visualizzando un filmato prima e dopo ogni partita. Naturalmente c'é anche il Dott. Robotnik pronto ad impedire che Sonic e i suoi amici possano raggiungere il loro obiettivo finale: ruba spietatamente anelli, riduce il valore degli spazi bonus in momenti inopportuni e periodicamente fa cadere un peso di 16 tonnellate sui giocatori che perdono tempo.

Parlando di Robotnik, i combattimenti del boss garantiscono alcuni momenti di tensione. Se atterrate su di uno spazio di battaglia o cercate di procurarvi una delle Precioustones, un mostro vi sfiderà per l'equivalente di una giocata alla roulette: in caso di vincita sarete ricompensati con un prenio consistente, altrimenti la maggior parte degli anelli da voi trovati vi sarà tolta.

Invece di far affidamento sul girare una ruota per determinare quanto lontano possiate muoverv su di un tabellone, il gioco della Sega usa un sistema di carte. Ad ogni giocatore viene attribuito un set di carte. Ogni carta ha un numero che indica di quanti spazi potete muovervi in un dato turno. Potete usare il vostro mazzo nell'ordine che preferite, e quando è finito potete selezionare le carte da altri giocatori (senza essere in grado di spiarne il valore, ovviamente). Questo aggiunge un po' di strategia al gioco, e lo discosta (lievemente) da Mario Party. I tabelloni stessi hanno percorsi meno lineari, ed otterrete un pieno controllo sulla strada presa dal vostro personaggio. Ci sono molte scorciatoie sparpagliate, e molte richiedono un personaggio specifico per poterne usufruire: per esempio solo Knuckels può arrampicarsi sui muri per ridurre il tragitto, mentre i sentieri che richiedono di volare sono accessibili solo a Tails.

Certo sono molto importanti anche i minigame. Non sono così frequenti come in Mario Party, ma come in quest'ultimo sono tutti facili da imparare e da giocare. E poiché il tabellone, e non i minigame, è l'obiettivo primario, il gioco è persino molto simile ai tipici giochi da tavolo come Monopoly e Life e ancora più semplice per giocatori meno incalliti. Il vostro fratello più piccolo, i vostri parenti, la vostra ragazza e chiunque altro sia stufo dei videogiochi dovrebbe essere felice di provarlo. Le famiglie numerose non si annoieranno mai più.

Di Shuffle, alcuni preferiranno l'importanza data all'intera struttura del gioco piuttosto che ai minigame, altri potrebbero essere infastiditi dal calo di azione. Se i vostri amici sono abituati alla frenesia mulitplayer di Blitz 2001 o Soul Calibur, potrebbero non avere la pazienza di giocarci. Ma se foste in cerca di un party game semplice ma di effetto, avrete ancora un altro titolo DC da aspettare con trepidazione per quest'inverno.

In aggiunta ai minigame, Sonic Shuffle offre (in senso anti orario da sinistra) degli eventi a quiz, sfide uno contro uno, combattimenti contro i boss, e persino delle sfide di tipo play-order.

CEL-SHADING

Gioco... o fumetto?

Nei primi anni 80, i giocatori rimasero sconcertati dall'incredibile grafica di Dragon's Lair, poi diventato un classico coin-op. I giocatori non potevono effettivamente controllare il movimento del loro eroe direttamente, ma ragazzi, il gioco era grandioso. Ora siamo di fronte al lancio di un vero e proprio "fumetto" interattivo. Questo è reso possibile da una tecnica chiamata cel-shading, usata in Sonic Shuffle e visibile anche in Wacky Racers (in alto) e nel fenomenale Jet Grind Radio (in basso). Vedrete questo effetto usato frequentemente in futuro.

Skies of Arcadia

Prodotto: Sega
Sviluppo: Overworks
Giocatori: 1
Genere: RPG
Avanzamento: 100%
Lancio: Attualmente disponibile
Provate anche: Chrono Cross, FFIX
Web Address: www.sega.com
Il buono: Trama affascinante e grande struttura di gioco
Il brutto: La faccia arrabbiata di Aika
Il cattivo: Arcadia è un grande gioco, ma perchè non hanno fatto semplicemente Phantasy Star V?

Una volta caricata al massimo la spirit bar potrete scatenarvi con coloratissimi (e iper- potenti) attacchi speciali.

Se è vero che Skies of Arcadia non ha l'impatto visivo generale visto in Grandia II, tuttavia ha molto di più che qualche locazione di bell'impatto visivo.

Che ci piaccia o no, non si può negare che il Saturn fosse una schifezza di sistema per gli RPG. Con la sola eccezione di Panzer Dragoon Saga, un'esperienza sbalorditiva per gli amanti degli RPG tradizionali, i giochi di ruolo su Saturn sono qualcosa da dimenticare. Nessun Phantasy Star. Nessun Lunar. Nessun Grandia (per lo meno qui da noi). Si, c'erano un casino di RPG strategici di alto livello, ma l'RPG classico, veramente valido, potevate contarlo su di un dito. Tuttavia ci troviamo su Dreamcast, un anno é passato, e i tre principali RPG che stanno uscendo profumano di gloria. E' ovvio che se chiedete a qualsiasi Dreamcaster quale RPG non vede l'ora di giocare, sentirete quasi sempre "Grandia II" o "Phantasy Star Online". Non c'è dubbio, Skies of Arcadia è certamente lo sfavorito nella piccola flotta di RPG giapponesi in arrivo sulle nostre spiagge, ma la ragione è discutibile... Mettiamola così: questo Arcadia, il primo RPG interno della Sega dall'ultimo Panzer Dragoon, è diretto da Reiko Kodama, la responsabile della serie di Phantasy Star, ragionevolmente una delle più grandiose collezioni di RPG da sempre. Beh, lasciamo perdere il terzo episodio. Ma egualmente...

Allora, perché questa insana mancanza d'entusiasmo? Potrebbe avere a che fare con il fatto che gli screenshot di Arcadia non lo mettono sullo stesso piano di Grandia II, e che manca della tradizione e della funzionalità online che offre PSO. In ogni caso, Sega non ha cercato di creare semplicemente un gioco carino o un'avventura online, al contrario si é concentrata sull'ideazione di un RPG intenso, cosa che, dobbiamo ammetterlo, sono riusciti a fare meravigliosamente.

Con Arcadia, Sega ritorna alle radici di ciò che rende grande un RPG: il senso di scoperta e di avventura. Gli sviluppatori Overworks hanno creato la mappa del mondo molto prima che la storia e i personaggi fossero definiti, cosicché hanno potuto "scoprire" ognuna delle nuove terre man mano che lavoravano sulla storia. Certo, potrebbe suonare un po' stupido, ma è stato fatto per fornire un effetto credibile di vera esplorazione.

Non c'é bisogno di dire che il punto centrale dello sviluppo di Skies of Arcadia é stata la linea

ESPRESSIONI

Le facce!!!

Una delle caratteristiche spettacolari di Skies of Arcadia è il sistema di espressioni facciali. Nonostante ci sia un bel po' di testo scritto, i personaggi non proferiscono più che una manciata di parole , ma le emozioni sui loro visi dicono tutto.

LA SQUADRA ANDROMEDA SOPRAVVIVE... BEH QUASI!

I sei gradi di Panzer Gragoon Saga

Sì, la squadra Andromeda, sviluppatrice di Panzer Dragoon, è andata. Hanno gridato ai quattro venti che erano una delle molte squadre interne Sega, ma la loro eredità vive in giochi come Space Channel 5, Jet Grind Radio, Shemnue e Skies of Arcadia. E, anche se è quasi sicuro che non vedremo un Panzer Dragoon Saga 2, sarete felici di sapere che Arcadia darà a ogni fan di PD più di una manciata di flashbacks.

Notate l'angolo della telecamera, il background e la grafica del personaggio di Panzer Saga.

Wow! Somigliante, no? Ci sono solo la grafica più netta e i colori un po' più brillanti

narrativa e che questa abbia portato ad un racconto caratterizzato da un cast di personaggi senza confronti, tonnellate di colpi di scena e la giusta quantità di humor; in più la traduzione è stata fatta dalla stessa squadra di Panzer Dragoon Saga (ovviamente negli USA).

La storia è ambientata in un mondo composto da isole fluttuanti tra le quali si muovono i protagonisti: un nobile pirata dei cieli di nome Vyse, il suo amico d'infanzia Aika e una misteriosa donna di nome Fina, che avevano salvato durante la rapina a mezz'aria di una nave Valuana.

Sarete subito catapultati in un'avventura che vi metterà non soltanto contro una potente nazione nemica, ma anche contro diabolici pirati, mostri che incontrerete non appena scoprirete nuove terre, una enorme balena volante con un passato oscuro e una serie di armi antiche che una volta quasi distrussero completamente il mondo. Visiterete una serie di città incredibilmente ben disegnate, combatterete in prigioni in cui regna il caos, e dovrete cercare manufatti nascosti e tesori

La grafica in Skies of Arcadia potrà anche non essere la migliore vista finora su DC, ma certamente non é niente male: date un occhio alla varietà di luoghi che visiterete.

dappertutto. Sebbene talune cose debbano essere fatte in un determinato ordine, Skies of Arcadia vi permette di viaggiare ovunque vogliate attraverso enormi aree, dando al gioco un senso non lineare, in netto contrasto con Grandia II.

La buona notizia è che Sega vuol far si che il gioco sia all'altezza della trama, fondendo il sistema di battaglia e un ottimo parlato con tonnellate di strategia, un sacco di minigames e aree segrete in molte città, cercando quindi di dare agli amanti degli RPG un incentivo per esplorare ogni luogo.

Arcadia può essere visto come un secondo Phantasy Star, e non solo per lo staff degli sviluppatori, ma anche perché in Giappone sta vendendo alla grande; una situazione simile alla bandiera di casa Sega. Certamente Phantasy Star sta generando grandi attese, e Sega spera che SOA lo segua aruota.

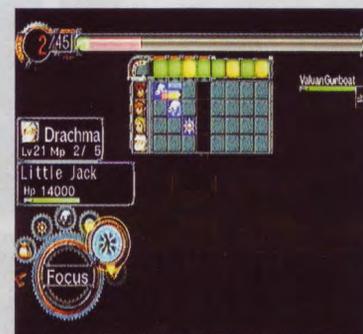
MINIGAME

La Pinta

Certo, guardare grafica a 128-bit tutto il giorno può far girare la testa al più forte di noi; fortunatamente Sega ha incluso un minigame solo per VMU intitolato Pinta's Quest in Skies of Arcadia. Questo piccolo adventure, in cui si conduce la piccola navicella Pinta attraverso varie peripezie, è effettivamente abbastanza carino. Il piccoletto inoltre aumenta di importanza completando delle sfide (come ad esempio schivare delle rocce) che permettono di trovare oggetti da utilizzare all'interno del fratello maggiore.

FRACASSAMI LE GAMBE E CARICA I CANNONI!

Aaaaah, Mi hai affondato!

Un cambio di passo rispetto alle più tradizionali battaglie RPG che affronterete in Skies of Arcadia é rappresentato dai confronti nave contro nave, simili alla morra ciinese. Prima di ogni turno di attacchi sarete chiamati a sceglieste quali comandi potrà utilizzare ogni singolo personaggio – attacco, ferimento o blocco – e poi vedere il risultato prima che tutto ricominci.

Decidete cosa ogni personaggio debba fare prima di questo round.
Ogni attacco usa lo spirit power, quindi tenete sott'occhio la barra in alto.

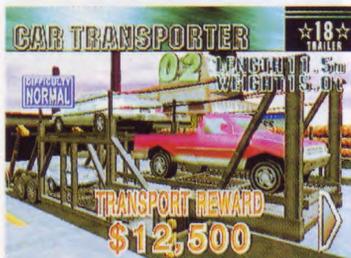
PREVIEW

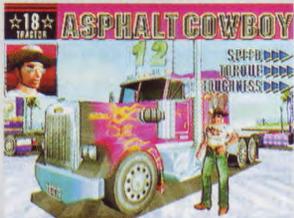
18 Wheeler
American Pro Trucker

Prodotto:	Sega (Giappone)
Sviluppo:	AM2
Giocatori:	1-2
Genere:	racing
Avanzamento:	100%
Lancio:	Febbraio
Provate anche	Crazy Taxi
Web Address:	www.sega.com
Il buono	Un altro Driving Game Sega sensazionale.
Il brutto:	Schiacciare le "pizze" di mucca!
Il cattivo:	Lo spirito Arcade del gioco non gli assicura una lunga vita

FACCE DA CAMION

On the Road

Diamo un' occhiata ai partecipanti di 18 Wheeler APT.

Più le tariffe sono alte, maggiore è il peso aggiuntivo che farà diminuire la velocità dell'autotreno. In questo modo sarà più difficile arrivare al traguardo, ma aumenteranno i guadagni...

Seguire la scia di un altro autoarticolato è un elemento chiave per arrivare primi. Usatelo bene e spesso.

Vi siete mai chiesti come sarebbe vivere "on the road", senza nessun altro con cui parlare se non Madre Natura? Certamente sì, e grazie alla nota squadra AM2 di Yu Suzuki ora potete piazzarvi sul vostro Bestione senza aver bisogno di prendere complicate patenti, acquistare costosi veicoli, pagare alti premi di assicurazione o un corso accelerato sul gergo dei camionisti ("Cugino, tieni le orecchie accese? Ho beccato un Kojak con una Kodak" traduzione: "Saluti, amico. Ho visto un poliziotto con una pistola radar?").

No, ora potete avere tutto questo per meno di 100 carte, subito. Con l'uscita prevista negli Stati Uniti per l'inizio della prossima primavera, completo della possibilità di giocare via Internet "testa a testa", 18 Wheeler American Pro Trucker è l'inno della Sega alla vita da camionista. Il vostro obiettivo è di consegnare il carico a destinazione riportando il minor danno possibile, lungo percorsi che vi porteranno da posti come New York a Key West (in un tempo inferiore ai cinque minuti!). Sembra facile, ma in ogni corsa dovrete gareggiare con un rivale, che cercherà di battervi per raggiungere la stessa destinazione e non risparmierà energie pur di impedirvi di avanzare. Fortunatamente sulle Highway proliferano macchine bonus il cui speronamento aggiunge preziosi secondi all'inesorabile timer. Tra i diversi livelli ci sono poi dei minigame che metteranno alla prova la vostra abilità nel parcheggio, permettendovi di vincere gadgets come un clacson più potente oppure bizzarri dadi profumati da appendere al vostro specchietto retrovisore.

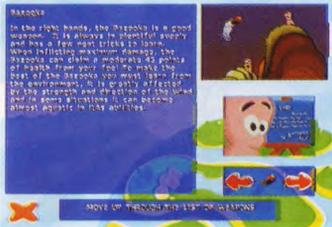
Per aumentarne la longevità, 18 Wheeler comprende inoltre una serie di sfide alla Crazy Taxi; comportatevi bene e potrete accedere a nuovi piloti e mezzi. E se volete correre con un amico, esiste la modalità per due giocatori in split screen. L'obiettivo di queste sfide sono i punti: se avrete colpito un maggior numero di automobili bonus otterrete il punteggio finale più alto e sarete voi il vincitore anche se all'arrivo il vostro avversario vi fosse fisicamente davanti. Ciò che davvero potrebbe garantire maggior vita a questo Arcade è il già menzionato Internet Play. Non abbiamo ancora avuto la possibilità di provarlo (sta per essere aggiunto su una versione speciale per gli Stati Uniti, ...chissà ?), ma correre con tutti i vostri amici sparsi nella rete sembra certo una cosa allettante. Speriamo di poterlo sperimentare tra poco.

PREVIEW
GALLERY

ACCAPARRATEVI LA VOSTRA SPADA

I rasoi moderni *pensano* di poter offrire una rasatura perfetta quando in realtà non possono reggere il confronto con le attrezzature del tempo che fu. Per le ultimissime sulla moderna posateria in stile retrò, date un'occhiata a: http://imperialweapons.com/oriental/swords.html ...sarete felici di averlo fatto.

Worms World Party

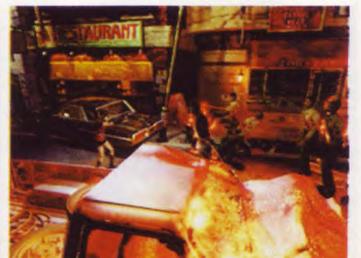
Finalmente quest'inverno Titus rilascerà una versione per console di Worms adatta per il gioco on-line! I combattimenti multi-giocatore sono come il pane per Worms, e gli amanti delle console potranno alla fine vedere ciò che i fan di Worms per PC conoscono da sempre. Ci sono altre nuove caratteristiche in questo gioco fatto di humor, fisica e armi mortifere, come il Mission mode, un'enciclopedia di armi e una valida modalità di tipo Time Attack.

Last Blade: Final Edition

Grazie a più di 16 personaggi ed alla fluida animazione per la quale la serie è conosciuta, "Last Blade: Final Edition" può davvero segnare l'ultima incursione tra i combattimenti 2D di SNK sul Dreamcast (con la speranza che King of Fighters 2000 non venga mai cambiato; tenete le dita incrociate!). Meritano un'occhiata tutte le modalità: combattimento, storia, attacco a tempo ed allenamento, più un demo, una galleria d'arte e un gioco di carte. Evvai! In Giappone è già disponibile.

Resident Evil 3 Nemesis

Questa versione DC del classico per Playstation dovrebbe essere in già sugli scaffali, ma siccome non abbiamo ancora ricevuto una versione definitiva dalla Capcom ci dobbiamo accontentare di questa breve preview. Nemesis per DC é simile alla versione per PC; gli stessi elementi ben noti, come modelli, sfondi e texture, ma ad una risoluzione più alta che li rende meglio definiti. Tutti i costumi ed i minigame dei Mercernari sono disponibili dall'avvio, ed è stato aggiunto un indicatore di vita per la VMU!

Resident Evil 2

Yuppy! Sono in arrivo Resident Evil 2 e 3. Cosa ha incluso Capcom nel capitolo 2, a parte la risoluzione più alta? Una galleria per vedere bozzetti, modelli di personaggi e nemici oltre a dei filmati. In più si trovano le modalità Arrange e Extreme Battle della versione PS Dual Shock. La miglior caratteristica, comunque, sta nel display della VMU, che mostra stato di salute e numero di munizioni rimaste.

EL DORADO

Sappiamo cosa state pensando e no, El Dorado Gate non può prendere il posto di El Dorado, Argh!. Infatti, non ha niente a che fare con quest'ultimo. Non ci sono rievocazioni di battaglie storiche ogni sabato mattina e nessuno in questo gioco vi chiederà di "grugnire come un maiale".

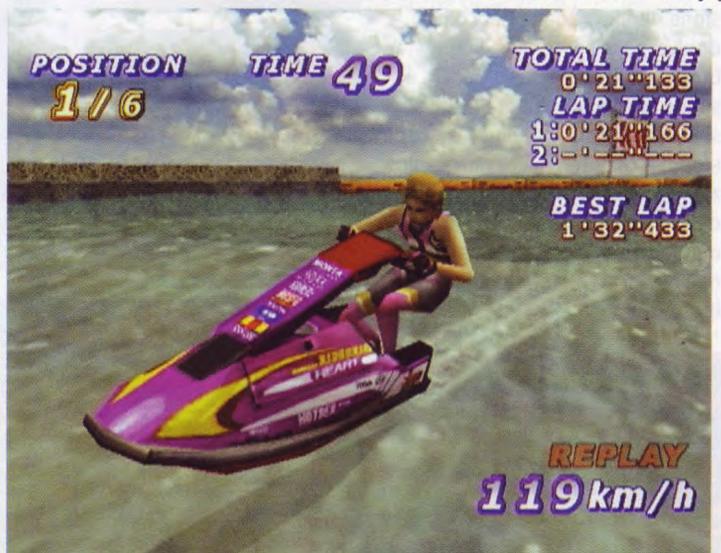
El Dorado Gate, Volume 1

La prima edizione dell'RPG seriale della Capcom (si attendono poi i nuovi volumi, di mese in mese) è uscita ora in Giappone. La grafica ha certamente stile: i personaggi sono del designer di Final Fantasy, Yoshitaka Amano, i delicati sfondi sono in stile Saga Frontier 2, ma i combattimenti sembrano piuttosto noiose. Tuttavia il sistema di combattimento di base è tosto, e anche se il gioco é piuttosto corto (5 ore o giù di lì) è comunque abbastanza economico (26 dollari in USA).

Napple Tale

E' un gioco per ragazzine. Veramente. Napple Tale è il primo RPG d'azione di Sega per Dreamcast, è sembra puntare sulle giovani giocatrici. Il gioco non è male (una versione di Klonoa semplificata), ma grazie sia al suo target di pubblico, sia alla grafica mediocre, le possibilità di vedere Napple Tale negli Stati Uniti sono pari a zero (è disponibile in Giappone, ma SOA l'ha già scartato), quindi la vostra sorella piccola non ha proprio fortuna.

Surf Rocket Racers

Waverace 64 per Dreamcast. Fondamentalmente si tratta del nuovo jet-ski racer della Crave. Questo dicembre i possessori di DC avranno un assaggio di ciò che gli utenti N64 hanno assaporato anni fa... o quasi. Per il momento SRR non ha né l'aspetto né la giocabilità di Waverace. In effetti, è assolutamente mediocre. Le somiglianze tra i due giochi sono quasi vergognose, ma Crave è pronta a ripetere il successo di Waverace, quindi massimo rispetto a loro!

Red Faction

Prodotto:	THQ
Sviluppo:	Volition
Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto in 1ª persona
Avanzamento:	40%
Lancio previsto:	Marzo
Anche su:	PC e (in futuro) Mac
Web Address:	www.volition-inc.com www.redfaction.com
Il buono:	Livelli eliminati in un amen
Il brutto:	Il tecnico dopo una lunga giornata di test...
Il cattivo:	Non sono previste ampie modalità multigiocatore

ANIMAZIONI

Tecniche omicide

Incontrate il tecnico, il riparatore presso Ultor Mars e la cavia non ufficiale per i ragazzi Volition. Questo povero disgraziato è il ragazzo che tutti usano per testare le loro nuove armi e gli effetti non appena vengono sviluppati.
Qui di seguito trovate le demo delle animazioni di Red Faction:

Ouch! Il Sig. Tecnico è stato colpito al braccio sinistro e indietreggia, ma è ancora in piedi...

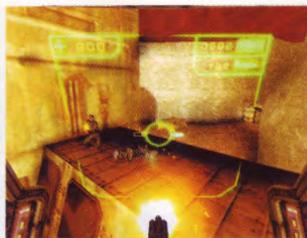
...no, questo lo ha preso. Un colpo alla fronte in mezzo agli occhi lo fa cadere come un sacco di patate.

Porte?
Non abbiamo bisogno di porte puzzolenti! Usate il sensore del calore sul vostro lancia missili per scovare i ragazzi cattivi sull'altro lato di quei muri, poi fateci un buco attraverso il quale direte ciao!

"Sistema geo-mod" suona come una cosa tutt'altro che esaltante. Ma, ciò che rappresenta, rende Red Faction la cosa più interessante nel mondo degli sparatutto da quando Quake li ha portati on-line.

La maggior parte dei giochi utilizza fori di proiettili o segni di bruciature per evidenziare i danni prodotti, ma il sistema geo-mod (abbreviazione di Modificazione Geometrica) di Red Faction, sfruttando quell'idea, fa un passo avanti, e che passo: i buchi che si possono fare nei muri, nei pavimenti e nei soffitti sono assolutamente veri! Questo rappresenta, evidentemente, molto di più che un nuovo livello di realismo: si aprono per il gioco strade completamente nuove, come spiega il capo progetto della Volition, Alan Lawrence: "Potete aprire dei buchi attraverso i muri per costruire delle vie di fuga o per attaccare a sorpresa i nemici. Potete distruggere delle strutture per eliminare nemici altrimenti irraggiungibili. Potete spazzare via le coperture dietro alle quali si nascondono gli avversari, far cadere ponti, o scavare uno spazio per proteggervi." L'abbiamo visto in azione ed è veramente impressionante.

L'altra cosa che fa di Red Faction un gioco così eccitante è la fisica. Sì, proprio quella che state pensando: Galileo, gravità, accelerazione e compagnia bella. E' incredibile la quantità di cose che Red Faction e la sua super fisica possono rendere possibili: quando sparate ad una finestra, questa si fran-

PREVIEW

DESCENT-DENTE

Red Faction fu progettato originariamente come l'ultimo sequel di Descent (Volition). Qualche volta (come nel fighter jet qui a fianco) potete vedere l'influenza.

SOTTOMARINO

MEGA TRIVELLATORE

TORRETTA

Guardate questo sub alla moda, equipaggiato di lancia siluri e di un trivellatore gigantesco che può scavare attraverso la roccia e investire i nemici senza problemi.
In Red Faction avrete a disposizione cinque veicoli da pilotare, e in più una grande torretta per il fucile. Attenzione però, anche ai cattivi piace utilizzarli!

tuma in piccoli pezzi che cadono dal vano in maniera assolutamente realistica; se fate esplodere una finestra, un muro, o un gruppo di belle personcine, le macerie volano ovunque per la deflagrazione, esattamente come nella vita reale (occhio, anche voi potreste essere colpiti); i ventilatori e il vento influenzano il comportamento del fumo e il movimento dei proiettili lenti (ad esempio le granate); i proiettili rimbalzano sulle superfici metalliche proprio nel modo che vi potreste aspettare; acqua e lava cadono e si espandono come liquidi veri.

Ora mettiamo da parte per un po' il geo-mod e la strepitosa fisica: cosa ci rimane? Red Faction sarebbe ancora un eccellente sparatutto. Diamo un'occhiata alla lista della spesa, giusto per controllare cosa rende uno "shooter" degno di nota.

Linea narrativa: ok. Vi troverete nel ruolo di Parker, minatore su Marte impiegato della Ultor Corporation. Condizioni lavorative penose e una misteriosa malattia mutogena conosciuta come "la piaga" vedono i lavoratori pronti alla rivolta. Come membro di Red Faction, gruppo di resistenza sotterranea, il vostro compito sarà quello di scoprire cosa c'è dietro la piaga e abbattere Ultor. Viaggerete attraverso miniere sotterranee, intorno alla superficie marziana e persino sui satelliti che orbitano intorno al pianeta rosso.

Eventi programmati tipo Half-Life: ok. Non solo le cose avvengono mentre voi state giocando per far avanzare la trama; molte volte potete cambiare il corso del gioco con le vostre azioni. Per esempio: ad un certo punto potreste trovare una guardia in procinto di giustiziare un vostro compagno di miniera. Se non intervenite in tempo lui è spacciato, ma se riuscite a salvarlo vi darà le coordinate di un magazzino di armi.

Armi spettacolari: ok. Per quanto riguarda il vero succo di ogni sparatutto, Red Faction avrà 15 armi,

Seguendo lo stile Metal Gear Solid 2, trovate un medico per essere curati e fate dei fori nei tubi per colpire gli avversari con il vapore, quindi ...controllate il vento!

IL GIOCO

A modo mio

Secondo Jim Boone, il Senior Producer THQ uno degli obiettivi per Red Faction "è quello di avere diversi modi di fare le cose. Potete farvi solamente strada attraverso i livelli come sempre, oppure, se volete potete trovare una maniera più creativa per andare avanti". Ecco a voi un paio di esempi a riguardo:

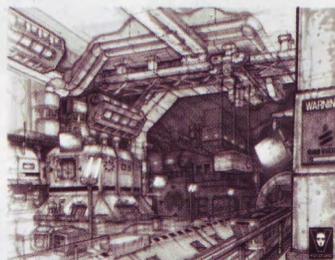
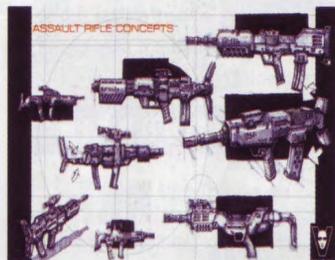
Certo, potete cercare lo scontro frontale con questo carrarmato, ma cosa ne dite di distruggere il ponte che sta attraversando con un paio di colpi ben piazzati?

Perché colpire solamente questo ragazzo quando potete far saltare la colonna dietro di lui in modo tale che la lava bollente possa investirlo?

ognuna (come in Unreal Tournament) con due modalità di fuoco. Alcune sembrano molto invitanti, come il lanciafiamme: potete usarlo normalmente per dare fuoco ai vostri nemici oppure spegnere la fiammella di innesco, spruzzare il liquido in una stanza e dargli fuoco solo quando ci entrano i nemici. Si aggiungono poi un sacco di armi più grosse, mitragliatrici e lanciarazzi, così come veicoli dotati di bocche da fuoco e altri graziosi strumenti di morte.

Multiplayer: ok...forse. Sarà sicuramente disponibile una modalità split-screen per due giocatori, difficilmente aumentabili a quattro poiché, come spiega Alan "non vogliamo far scendere la qualità visiva al punto necessario per giocare in quattro". Ad ogni modo, la possibilità di alterare al volo i livelli di 8-10 mappe multiplayer dovrebbe fornire sufficienti possibilità strategiche per tenere impegnati voi e un vostro amico per molto molto tempo.

Red Faction sarà un titolo unico e innovativo, ma la Volition sa di non potersi fermare qui. I ragazzi che stanno dietro alla serie Descent e che continuano a giocare praticamente ogni giorno ad Unreal Tournament sulla rete aziendale per sfogarsi un po' sanno che nè gli slogan, nè l'innovazione possono rendere da soli un gioco interessante. "Se andiamo a stringere si tratta pur sempre di un gioco d'azione e annientamento" dice Lawrence modestamente, "stiamo solo cercando di rendere le uccisioni divertenti...". Non proprio le parole esatte per un discorso pubblico, ma queste sono pur sempre le cose che amiamo sentirci dire.

PREVIEW

VERI AEREI

In Sky Odyssey troverete degli aerei che furono usati realmente durante la seconda Guerra Mondiale come ad esempioo il Swordfish MK. 1 (a sinistra), oltre che jet "Test type", Bf-109 e Me-262. Gli aerei non sono armati, ma voi potete soprannominarli come volete e mettergli degli emblemi sui lati.

Sky Odyssey

Prodotto:	Activision
Sviluppo:	Cross
Giocatori:	1
Genere:	Flying
Avanzamento:	100%
Lancio:	Disponibile ora
Anche su:	Pilotwings 64
Web Address:	www.activision.com
Il buono:	Cosa c'è di meglio che volteggiare in santa pace?
Il brutto:	Lo splash sul muro dopo un crash
Il cattivo:	Impantanarsi subito prima di raggiungere il checkpoint ring cavolo!)

Con la tanica del gas bucata, l'unico modo per raggiungere la vostra destinazione finale è quello di agganciarsi ad un treno per rifornirsi.

Nella modalità Target, dovete far saltare degli obiettivi colorati e numerati (in ordine). Nei livelli più difficili saranno anche in movimento.

SSSMMMOOOKIN'!

Scritte nel cielo

Nella modalità Sky Canvas di Sky Odyssey, potrete mettere in pratica le vostre abilità nel disegnare delle figure nel cielo. Si va da dei semplici cerchi, quadrati e pentagoni per passare ai dei lavori artisticamente più difficili, come ad esempio uno smile, un cuore, un orologio e persino la parola "Good!" E' molto più difficile di quanto sembri, ma se otterrete solo medaglie d'oro accederete all' Auto Gyro. Dopodiché avrete a disposizione un free mode per disegnare le vostre figure.

Se, dando un'occhiata a questo gioco, penserete "Pilotwings" avete ragione solo a metà. Si, Sky Odyssey ha i livelli di "volo attraverso gli anelli", ma anche un mucchio di svariate oltre che uniche, missioni.

In questo nuovo gioco di volo dell'Activision, viaggerete tra isole, alla scoperta dei pezzi di una mappa perduta... Ogni area vi richiede di completare degli obiettivi specifici prima di atterrare sulla successiva. Sono abbastanza creativi gli atterraggi con una portaerei nonostante un tempo inclemente, salvando dalle avversità un paracadute fuori controllo, incontrandosi con un aereo di rifornimento sull'oceano e scaricando carburante per attraversare un passaggio montano.

Ci sono cose che vi troverete in mezzo al vostro cammino: come ad esempio caduta di massi, geysers, ruote di acqua e di lava. Ogni missione deve essere costruita in un tempo limite, e vi verrà dato un un grado (voto) a seconda del vostro punteggio finale. Se vi considerate degli acrobati, provate qualche volo interessante per avere dei punti extra. Due controller per la configurazione rendono più facile il divertirsi sia per i fan dei simulatori di volo sia per i principianti.

I moduli Target, Sky Canvas e Free Flight perfezionano l'azione, in più c'è un modulo training a portata di mano. Il vostro obiettivo ultimo è quello di farvi strada tra le isole, e raggiungere successivamente l'Eden; un posto dove gli aerei sono liberi di volare, lontani dagli andirivieni e trambusti delle rotte e delle torri di controllo. Ora che sapete di cosa si tratta, guardate cosa ne pensa in questo numero, la nostra squadra di recensori di Sky Odyssey .

Stranezze nello spazio

Completando le varie modalità avrete modo di accedere a dei mezzi nuovi (come questo Ufo della modalità Target). Questo piccoletto viene fuori come un pipistrello dall'inferno e fa delle curve molto strette, ed è difficile vederlo in giro.

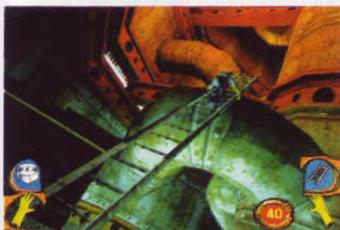
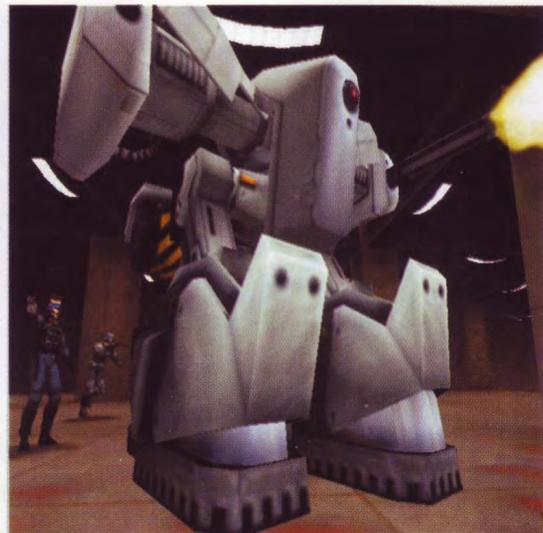
The Getaway

Sviluppato dagli studi londinesi della Sony Europa (SCEE), The Gateway si sta preparando a diventare sia un impressionante esempio delle possibilità della PS2, sia un oggetto di contesa per i giornalisti online. Gli screenshot proposti sono senza dubbio immagini di gioco, senza alcuna modifica: questo è ciò che vedrete veramente. E quando il gioco sarà lanciato, verso metà 2001, siamo sicuri che il risultato sarà anche migliore.

MDK2 Armageddon

MDK2 passerà dal DC alla PS2 questo inverno grazie a Interplay, offrendo una manciata di nuove caratteristiche per giustificare l'estensione del nome. Mentre il sottotitolo Armageddon potrebbe far pensare a grafiche pesantemente aggiornate o a livelli originali, tutto il nuovo che questa versione offre sta nei suggerimenti forniti nei punti più difficili, nella difficoltà modificabile e in alcune opzioni di controllo in più rispetto alla versione DC. Tutto OK, comunque: il gioco piaceva già abbastanza così com'era.

di Luca Agoglia luca.a@near.it

ONI

ONI...in Giappone questa breve parola viene usata per indicare la presenza di un demone; per noi europei, nei prossimi giorni sarà semplicemente una sigla comune sulla bocca di tutti i più incalliti videogiocatori...

Siamo nell'anno 2032, in una metropoli dark, molto dark. Impersoniamo un'unità di una Task Force contro i crimini tecnologici ed il nostro compito è quello di scoprire le vere intenzioni di una fantomatica cospirazione che controlla diverse associazioni criminali. All'interno di questa city c'è un'atmosfera molto simile a quella che si respirava nel film "Blade Runner" anche se, forse, sarebbe più giusto citare un classico dell'animazione giapponese come Ghost in the Shell o un action thriller come Nikita.

L'eroina virtuale che impersonerete durante la vostra spettacolare avventura si chiama Konoko e bisogna ammettere che ha le misure e le curve giuste per diventare popolare ed amata da tutti i maschietti (...ma quando inventeranno una protagonista racchia e un po' sfigata? ndr).

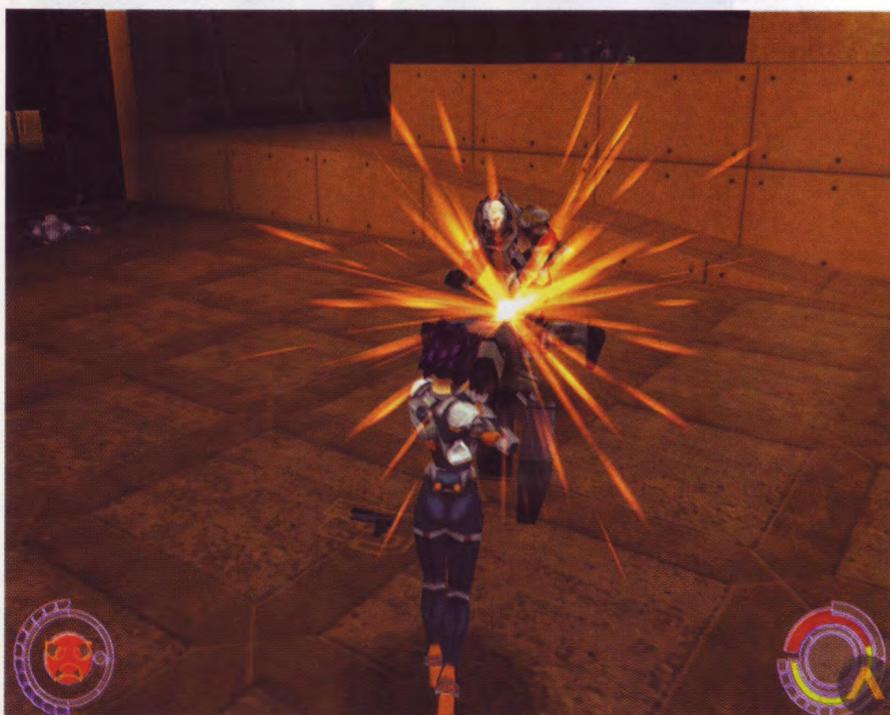
Le qualità di Konoko verranno subito a galla durante i primi livelli del gioco: sarete incantati dall'incredibile grazia con cui riesce ad effettuare tutte le più complicate figure di combattimento. Agli amanti dalla cultura giapponese le sue movenze potrebbero ricordare quelle dei leggendari guerrieri ninja ma Konoko, nel corso della sua avventura, oltre alle tecniche di combattimento corpo a corpo, utilizzerà anche armi da fuoco (che poco si addicono a questi mitici combattenti).

Scopriremo i terribili segreti celati nei sotterranei della città (i 17 livelli in cui si sviluppa il gioco) ma anche tutta la fragilità della personalità di Konoko..

E' possibile imparare nuove mosse acquisendo esperienza nel corso dell'avventura (in pieno stile RPG). In pratica, Konoko diventerà sempre più abile nelle arti marziali e questo le permetterà di affrontare nemici ostici ed ostacoli di volta in volta sempre più complessi.

Probabilmente quello di ONI è uno tra i sistemi di combattimento più complessi mai apparsi su un videogioco ma, nonostante ciò, può essere gestito con estrema semplicità tramite il gamepad della PlayStation 2.

Per garantire un maggiore realismo nelle animazioni di combattimento, i ragazzi del team di sviluppo Rockstar della Take 2 hanno utilizzato una tecnica chiamata "interpolation animation". In passato i personaggi dovevano completare una sequenza anima-

ta prima di poterne iniziare un'altra (vedi Final Fight) e tutto ciò risultava un grande limite per tutti i giochi di questo genere. Ora, grazie all'adozione dell'interpolation animation, il difetto è stato completamente eliminato e non si riscontrano fastidiose "esitazioni" tra un movimento e l'altro.

Lo studio dell'IA (Intelligenza Artificiale) è molto accurato: potete venire attaccati da gruppi di avversari che si suddividono gli incarichi tra loro oppure vedere nemici feriti che fuggono per mettersi in salvo. Alcuni di essi non rappresentano nessun particolare pericolo, altri invece sono davvero temibili.

Come vi accennavo, capita spesso di dover affrontare diversi nemici che vi attaccano in gruppo; è proprio in questi frangenti che il gioco esprime tutte le sue potenzialità. E' indispensabile combattere creando delle vere e proprie combinazioni di mosse che, se efficaci, vengono memorizzate da Konoko all'interno del suo diario.

ONI è considerato uno dei più attesi titoli del 2001 anche se personalmente considero questa affermazione un po' troppo ottimista. Non voglio assolutamente esprimere giudizi definitivi prima di provare la versione finale del gioco, anche se attualmente la mia impressione è questa: ONI è un gran bel gioco...non un capolavoro. Comunque, in attesa di vedere le curve di Lara sulla PlayStation 2, possiamo iniziare a rifarci gli occhi con la splendida Konoko.

LE ARMI

Autopistol: è l'arma base con cui viene equipaggiata Konoko. Spara proiettili balistici standard. Può venire utilizzata in modalità alternativa come submachine. Spara più velocemente ma è meno precisa.

Plasma rifle: classico fucile. Spara proiettili di energia con una velocità relativamente lenta.

Phase stream: emette raggi di energia in grado di fare cadere a terra chiunque viene a trovarsi nel suo raggio di azione. Può essere utilizzato per vanificare gli attacchi nemici o creare varchi.

Vandergraph pistol: genera una fascio di energia elettrica che permette di stordire tutti i soldati TCTF che vengono colpiti. In questa maniera è possibile rallentarli e successivamente attaccarli mentre sono intontiti.

Mercury bow: è sicuramente l'arma più spettacolare. Lancia una scheggia di mercurio ghiacciato in grado di perforare anche gli oggetti più resistenti.

Superball gun: è un lanciagranate in grado di rilasciare sia un solo proiettile che un gruppo di bombe. Tenendo premuto il tasto fuoco viene lanciata una granata pronta ad esplodere al momento dell'impatto con il nemico.

Scramble cannon: Lancia una serie di missili dalla traiettoria imprevedibile. Ha un notevole potere distruttivo.

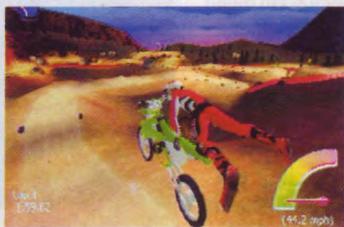
Screaming cannon: potente mitragliatice in grado di generare un campo energetico che avvolge i nemici più prossimi e li tiene bloccati per un tempo indefinito.

Test Drive Off-Road: Wide Open

Infogrames e Angel Studios stanno portando la serie Test Drive sulle curve pericolose della PS2. I grandi scenari di Smuggler's Run, il cui motore grafico sarà impiegato per questo porting di Test Drive, faranno il loro ingresso in questa gioco di guida per tutti i terreni, insieme a 16 veicoli originali (Jeep, Dodge, Humvee, etc) e 30 percorsi "mangiapolvere". I giocatori saranno in grado di andare davvero ovunque, tra Utah, Yosemite Park e Hawaii. TDORWO sarà disponibile la prossima estate.

Nota: Per chi volesse una specie di "antipasto", Smuggler's Run è da poco uscito in Italia, con distribuzione Cidiverte.

Championship MX 2002 Featuring Ricky Carmichael

Il gioco della THQ con il titolo più lungo al mondo è sulla rampa di lancio per l'estate prossima. Lo sviluppatore, Pacific Coast Power and Light Company (a proposito di nomi lunghi...) sta lavorando duro; la loro ultima produzione in ordine di tempo, Road Rash per l'N64, era, ad essere buoni, solo così così. Speriamo sinceramente che questa venga meglio anche se, sfortunatamente, non abbiamo avuto la possibilità di testarla. I dati parlano comunque di 28 corridori pro, 20 eventi tra motocross, supercross e freestyle (12 originali, altri 8 di fantasia) oltre a 16 moto. Le modalità multiplayer (sei in totale) sembrano decisamente valide: includono target jumping, stunt showdown e la possibilità di sfidarsi in corse mozzafiato.

King's Field IV

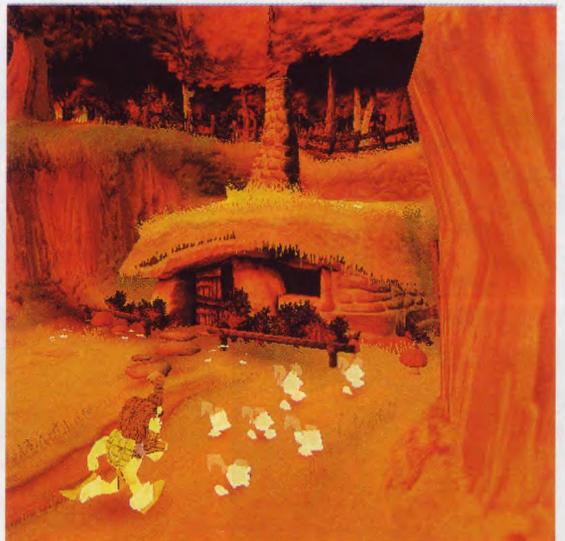
Con 3 capitoli usciti per PlayStation, la serie King's Field è certamente nota agli appassionati. Il quarto episodio del RPG in prima persona della From Software è previsto per marzo in Giappone e ci sarà da aspettarsi non solo una grafica realistica: From Software ha aggiunto un po' di nuove caratteristiche, tra cui una storia non lineare, la possibilità di muoversi mentre si difende e un limite di peso sulla quantità di equipaggiamento che si può portare.

Cool Boarders Code Alien

Non si capisce il perchè della parola alien nel titolo di Cool Boarders: così ha deciso la UEP Systems, e tanto basta. Yaggi e Inn, due personaggi del secondo CB, ritornano con lo stesso stile di corsa e con i trabocchetti per i quali è conosciuta la serie. Diversi snowboard originali sono utilizzabili in "Board Parks" (che esiste esclusivamente per fare dei trabocchetti), negli half-pipe e in percorsi all'aperto e indoor. La versione giapponese del gioco, uscita a dicembre presenta alcune band originali, ma non sappiamo se e quante ne rimarranno nella versione americana. Qualcosa in più si dovrebbe sapere con l'avvicinarsi dell'uscita oltre oceano, prevista in primavera. Di certo la competizione in questo genere si è fatta più dura con l'uscita di SSX.

Herdy Gerdy

I ragazzi della Core Design stanno lavorando su questo capostipite di nuovo genere adventure/puzzle/pastorale da più di quanto siano disposti ad ammettere. In effetti Herdy Gerdy, previsto per marzo 2001, era stato originariamente concepito come un progetto per Nintendo 64, finchè la Core non ha illustrato l'idea alla Sony, qualche anno fa. "Il loro atteggiamento era del tipo -Perchè non farlo per PlayStation 2?-" dice Adrian Smith della Core Design. "-dateci un dev kit e lo faremo- gli abbiamo risposto". Alla Sony erano assolutamente interessati alla trama di Herdy Gerdy che ci vede, nei panni di Gerdy il pastore (herdy), impegnati a tenere a bada creature che scorrazzano in un regno selvaggio fatto di strani animali. Le creature interagiscono con Gerdy e fra di loro in svariati modi: per esempio il gioco è caratterizzato da una catena alimentare, in modo che se utilizzate la campana per richiamare i piccoli animali che dovete controllare, attirrarete anche le bestie più grandi che si cibano di quegli animali. Tutto ciò costituisce un complesso ecosistema simile a quello annunciato per Oddworld: Munch's Oddysee, previsto per ora solo su X-Box. "Se Gerdy corre attraverso una mandria di mucche e loro si sparpagliano," ci ha detto ancora Smith, "potrebbero a loro volta sparpagliare degli animali di cui avete bisogno e rendere il vostro lavoro più difficile. E' un po' come far cadere una pietra in una piscina e guardare gli schizzi che saltano fuori."

Per farla breve, la Core ha avuto in mano uno dei primi dev kit per PS2, e Herdy Gerdy è uno dei primi giochi costruiti per avvantaggiarsi del suo hardware. "Quelli che si lamentano della PS2 dicendo che non ha abbastanza memoria dovrebbero venire a lavorare su Gerdy," ha detto Smith, "perchè il 90% delle texture in Herdy Gerdy è specificatamente disegnato per l'area in cui si trova: non vi capiterà mai di vedere una zolla di terra simile a un'altra." Questa montagna di texture ha obbligato la Core a distribuire Herdy Gerdy su DVD invece che su CD. "E' il gioco più vicino ad un film Disney, che abbia mai visto" ha detto Smith.

Kurikuri Mix

E' in arrivo un gioco dall'elevato tenore zuccherino per PS2, tanto per dimostrare che non tutti (inclusa la From Software) prendono la macchina nera sporca e cattiva di casa Sony troppo sul serio. Kurikuri Mix potrebbe diventare il nuovo gioco puzzle di riferimento, con 40 livelli, boss e un mucchio di dolci, dolcissime caramelle. La storia assegna a due protagonisti conigliformi il recupero di una luna in fuga (non propriamente un'idea innovativa...). Il lancio era previsto, in Giappone, per dicembre.

DNA

C'è vera arte in questo gioco! DNA, con l'aspetto e le sensazioni di un libro a fumetti portato in vita, sta assumendo le sembianze di Metal Gear Solid con una svolta bioingegneristica. Per ritrovare memoria e identità, combattendo attraverso 7 livelli, potrete utilizzare le diverse potenzialità messe a vostra disposizione da un buon numero di chip bionici in grado di alterare il vostro comportamento. Questo mix di azione, combattimento e puzzle della Hudson sarà pronto per l'uscita nel corso dell'inverno.

Hajime No Ippo

Nuovo gioco di boxe (basato su un anime con lo stesso nome) lanciato a dicembre in Giappone dalla ESP. La storia gira attorno al giovane Ippo, boxeur alle prime armi deciso a seguire i passi della "nobile arte" dopo aver visto combattere Tyson (quello vero, di qualche anno fa...). I quattro bottoni della PS2 corrispondono ai pugni: due jab e due ganci (rispettivamente destro e sinistro), mentre i bottoni laterali sono dedicati a montanti e schivate e gli swing sono gestiti dal joystick analogico.

Dog of Bay

Ammettiamolo subito: Dog of Bay ha un nome strano e le immagini non sono certo quelle di un gioco normale... Con questo gioco assolutamente incredibile la Tam Soft (toshinden) è andata oltre ogni limite, o quasi, e, già il fatto che i personaggi da voi controllati siano degli strani rocker in stile fine anni '80, metà uomo e metà cane, la dice lunga. Ogni protagonista è dotato di una personalità distinta e nel corso della vostra avventura a ritmo di musica conoscerete anche le prove e le tribolazioni che riguardano queste vite da cani. E' un po' come la versione teatrale di Cats, solo con i cani al posto dei gatti, almeno così pare... Comunque, il gioco è legato ai quattro cerchi che circondano il cuore nella parte inferiore dello schermo. Ognuno di essi rappresenta un bottone del controller della PS2, e dovrete colpirli con un timing assolutamente perfetto mentre bolle provenienti da un lato dello schermo fluttueranno di fronte a loro.

Gundam Battle Assault

Dopo essere stati ignorati dal tanto discusso (e mai uscito) Gundam Battle Master, le speranze che Bandai uscisse con una versione della serie fuori dal Giappone apparivano scarse. Ma, finalmente, si prevede per l'inverno del 2001 l'ultimo della serie, Gundam Battle Assault. Ricollegandosi alla storia di Gundam Wing, selezionerete uno dei nove mechs iniziali e potrete iniziare la missione. L'animazione nei Battle Masters è sempre stata superfluida da quando i robot sono stati realizzati con elementi che si animano individualmente, come delle marionette (invece della cell animation stile Street Fighter). Il gioco è più indicato all'azione pura sul bottone piuttosto che all'abilità, ma i fans di Gundam saranno probabilmente felici nel vedere uno di questi giochi.

Jungle Book Rhythm n' Groove

Ubi Soft si addentra nelle acque del genere dancing con questa proposta, orientata ai giocatori più giovani. Incontrerete i personaggi del libro della jungla, imparando passi di danza lungo la strada. Ogni avversario propone tre "lezioni" che dovete completare, interrotte da animazioni renderizzate tra i livelli in story mode. Funziona proprio come Dance! Dance! Revolution, però si possono ottenere speciali power-up eseguendo passi extra oltre i normali movimenti. La musica include due brani dal film, un remix di Lou Bega di "I wanna Be Like You" e sette canzoni originali. (Lo sappiamo, i 15 minuti di gloria per Lou Bega sono esagerati, ma, dai, non è una brutta canzone). E' disponibile ora, anche con il dance pad.

Disney's Toy Story Racer

Eccone uno buono per i più piccoli. Buzz, Woody e tutta la combricola di Toy Story prendono parte a questo kart racing game da Traveler's Tales.
Gareggiate con 19 diverse piste allestite negli ambienti domestici di entrambi i film di Toy Story.
Oltre all'opzione multigiocatore e a tonnellate di sfide, ci sono da provare rincorse, stunt-driving, e altre modalità di gioco (collecting e contest mode). Activision lancerà il gioco non prima di marzo 2001.

PREVIEW

Lunar 2: Eternal Blue Complete

Prodotto:	Working Designs
Sviluppo:	Game Arts
Giocatori:	1
Genere:	RPG
Avanzamento:	95%
Lancio:	Dicembre
Anche su:	Sega CD
Web Address:	www.workingdesigns.com
Il buono:	Una storia spaventosa e sequenze animate
Il brutto:	Borgan nudo
Il cattivo:	Grafica datata

Ormai dovrebbero sapere tutti la storia. Lunar 2: Eternal Blue Complete si sviluppa attraverso una miscela di spezzoni animati (in stile anime), dialoghi umoristici e un buon numero di battaglie. Mentre la storia d'amore è più sottile in questa nuova versione, Lucia (a sinistra) è decisamente "senza veli" per Hiro sin dall'inizio.

Il termine "sequel" per gli RPG viene usato molto raramente. La maggior parte delle volte il solo legame tra i due giochi, in una serie, è il titolo e pochi oscuri riferimenti messi qua e là. Spesso sono ambientati in mondi diversi (per esempio), con personaggi, storie che hanno poco, se non niente, a che fare con le versioni precedenti. Questo è ciò che rende Lunar 2 così interessante: a differenza di molti altri sequel RPG, Eternal Blue non abbandona del tutto la ricca storia creata dal gioco originale. Anche dopo 1000 anni, Alex, Nall e i suoi amici non sono stati dimenticati. Man mano che viaggiate attraverso la nuova terra di Lunar vi saranno familiari alcuni punti, passando attraverso le stesse città, incontrerete persino alcuni discendenti degli eroi originali. Visiterete il negozio di Ramus a Meribia o la famiglia Ausa nella residenza Vane. Andando invece ad ovest della magica città perduta troverete Taben's Peak, in realtà sorge sulle rovine del Grindery (capito? Taben è il vero disegnatore del Grindery e tutto quanto). Inoltre, come ospiti appaiono alcuni personaggi magici da Silver Star Story, ma non vogliamo certo anticiparvi tutto qui. Visto come le cose andavano a gonfie vele alla fine di Silver Star Story, pensereste che Lunar sia un posto bellissimo dove vivere, non è vero? E, invece, non è così. Il popolo eletto della Dea (un culto che domina attraverso la paura) sembra perdere la ragione. I quattro eroi della Dea appaiono strani nell'eseguire ordini che sono troppo malvagi per essere stati impartiti da Althena. E' in questo disordine che Hiro inizia la sua ricerca. Proprio come nell'ultimo gioco, il nostro eroe attraversa altre anime tormentate che sostengono la sua causa per ragioni personali. Tutto questo sta per essere portato fuori dal Giappone dalla Working Designs, che è conosciuta per la sua abilità nel raccontare grandi storie attraverso buone sceneggiature e ottimi doppiaggi. Anche per Lunar 2 sta facendo un ottimo lavoro. Effettivamente, in confronto alla versione originale di Lunar, la loro localizzazione presenta meno humor nel playground rispetto alla versione realizzata da Sega CD (qualcosa che farà contenti la maggior parte dei fan di RPG che sono così legati alla sceneggiatura "pura" nei loro

OMAGGI

Gadgetlandia

Proprio come nell'ultimo gioco della serie, i due pacchetti riguardanti Lunar sono arrivati sugli scaffali con un gran numero di gadget, inclusi una colonna sonora, a making-of disc, il pendente d'oro di Lucia, dei supporti per i personaggi, la mappa e il libretto d'istruzioni. E, su ordinazione, un Ghaleon cucciolo :).

IL CAST

HIRO — **Il nostro coraggioso cavaliere, di nome, wow ...Hiro, è un giovane che spera un giorno di ritrovarsi in un'avventura come il suo idolo: Dragonmaster Alex. Probabilme<nte vedrete come si evolverà la cosa, capito?**

RUBY — **Questa spiritosa piccola "gatta volante" non ci va leggera. Vi suona familiare? Ha avuto un dannoso scontro con Hiro, con cui é sempre stato.**

LUCIA — **Si tratta del misterioso visitatore da Blue Star. Alcuni pensano che Lucia sia stata mandata per distruggere Lunar, ma lei insiste che non è vero. Non c'è da sorprendersi, Hiro le crede.**

SEGA vS SONY

La storia di due Cd

Sottoponiamo al vostro giudizio un paio di screenshot di Lunar 2 per Sega e gli stessi in versione PlayStation. Noterete una grande differenza tra le immagini, ma anche la grafica nel suo insieme ha un aspetto più organico. Sì, siamo sicuri che rimarrete scioccati.

Uno dei miglioramenti di Lunar 2 è rappresentato da un indicatore di danneggiamento codificato da colori specifici. Il rosso significa che potrete danneggiare ben poco, il giallo è neutrale e il verde vuol dire che finirete con il ferire qualsiasi cosa urtiate.

giochi).
Quindi, qual è il punto? Comunque si consideri la cosa, questo gioco è semplicemente un remake di un vecchio CD Sega, giusto? Beh, una specie. Lunar 2 non ha certamente subito così tanti cambiamenti come il prequel, semplicemente perché la versione di Sega di Lunar 2 era molto più lunga e più complessa che nell'originale Sega CD Silver Star. Comunque, questo non vuol dire che le cose non siano state migliorate. Nell'originale Sega CD Eternal Blue, alcune volte si rimaneva un po' confusi, sicuri di aver riconosciuto un legame tra il primo e il secondo gioco, ma incerti su quale fosse. Con questo remake, Game Arts rende i collegamenti tra i due giochi ancora più evidenti, soprattutto grazie a sequenze video di alta qualità (alcune fino a 7 minuti!) che ripropongono il grande stile dell'ultimo gioco.
Con il successo di Silver Star Story Complete su PS e l'attuale livello di prenotazioni di Eternal Blue, Working Designs prevede al momento che questo titolo sarà il loro best-selling software. Non solo questo, ma le previsioni di vendita negli Stati Uniti sono superiori a quelle di tutte e tre le versioni giapponesi messe assieme (Sega CD, Saturn e PS)! Personalmente, ci occuperemmo meno delle vendite, ma, purtroppo, sono dati molto importanti per chi spera in una ulteriore prosecuzione della serie.

RAGAZZE IN SCENA

Bromides

Le Bromides (le figure ad alta risoluzione che potete trovare nascoste durante il gioco) sono tornate! Questa volta collezionate le foto dei personaggi femminili del gruppo, ragazze del gioco precedente e anche alcune immagini di ragazzi di Lunar2 (ovviamente non vogliamo essere sessisti). Qui in basso, ecco a voi un'anticipazione.

RONFAR

A prima vista, Ronfar è uno scommettitore senza scrupoli. Ma ovviamente si tratta solo di una maschera che lui indossa per aiutare se stesso a dimenticare il suo passato e il suo amore perduto.

JEAN

E' sicuramente la miglior ballerina nella storia del carnevale. Una ragazza con un passato oscuro. Per lei è molto difficile nascondere la sua abilità nel combattere.

LEMINA

E' una discendente di Mia e del Premier Junior di Vane, sembra interessata solo ai soldi.

PREVIEW

Evil Dead: Hail to the King

Prodotto:	THQ
Sviluppo:	Heavy Iron Studios
Giocatori:	1
Genere:	Survival Horror
Avanzamento:	75%
Lancio:	Inverno
Anche su:	Dreamcast
Web Address:	www.thq.com
il buono:	Bruce!
Il brutto:	La scìa di sangue che lascia Ash dopo il suo passaggio
Il cattivo:	I nemici abbattuti che si rigenerano di continuo

Il gioco apre con un'immagine che racconta gli eventi della trilogia cinematografica. Tutto comincia con la scoperta di un testo antico...

Le vostre avventure cominciano in luoghi familiari, ma state attenti ai rumori che arrivano dal bosco...

GAME STORY

Evil Dead 4?

Questo gioco è stato prodotto con il benestare del direttore Sam Raimi ed è uno dei capitoli ufficiali della continuity di Evil Dead.
Durante il gioco saltano fuori immagini suggestive generate dai personaggi, fornendo ai fan la prima inedita "sequenza filmata" di Ash dal 1993.

Ah, la trilogia dell'Armata delle Tenebre! Pochi, tra i film del genere horror sono stati coì quotati, imitati o venerati. Da quando il film L'Armata delle Tenebre si è presentato sulle scene nel 1993, i fan di questo franchise hanno richiesto una nuova versione, senza alcun esito. A questo punto, cari seguaci dello splatter, sembra che non potremo mai assistere ad un quarto film. Ma niente paura... Alla Heavy Iron Studios ci hanno assicurato che non abbiamo ancora visto l'ultima impresa di Ash, il folle guerriero della serie. Questo capitolo interattivo, nuovo di zecca, lo riporta indietro nei boschi malvagi che hanno costituito l'ambiente per Evil Dead 1 e 2. Nell'intento di capire se le esperienze raccontate nei film siano realtà oppure intricati sogni, Ash e la sua ragazza si recano in una ben nota casetta nella foresta. Una volta giunti, uno spettro sinistro rapisce rapisce la ragazza del nostro eroe, obbligandolo a caricare il suo fucile, armare la sua motosega e dare la caccia a qualche figlio di ...
Poi, arrivando verso la metà del gioco, ha inizio un secondo atto in cui il nostro eroe viene portato indietro nel tempo. Proprio come nell'Armata delle Tenebre, Ash ottiene l'aiuto di un adepto medievale per continuare la sua ricerca. L'interazione con questi antichi cittadini avviene tramite dialoghi spassosi, riflettendo la vena comica del terzo film. Si presenta una nuova serie di scontri: riuscirà Ash a riavere la propria ragazza dall'incarnazione malvagia di se stesso? Potrà un barbuto scriba aiutare il nostro eroe a ritornare a casa? La vecchia auto di Ash sarà ancora in grado di ripartire dopo aver viaggiato attraverso il tempo ed essere sopravvissuta a un atterraggio di fortuna?
Hail to the King utilizza la serie Resident Evil come modello per la rappresentazione grafica e i controlli: se avete combattuto in una qualunque delle avventure horror di Capcom, muovervi in Evil Dead non dovrebbe risultarvi molto difficile. Ash è in grado di ruotare su un asse fisso (non importa quale direzione state guardando, premendo up muovete il personaggio sempre in avanti). Potete correre tenendo premuto uno shoulder button e gli scenari sono prerenderizzati. Scuri, armi da fuoco e da taglio sono d'aiuto per affettare, fracassare e polverizzare i mostri che incrociate lungo la strada. Se una creatura si avvicina troppo alla motosega di Ash viene agganciata alle lame e si mette a roteare come una girandola. Dovrete però sfogare con attenzione la vostra vendetta: le munizioni sono piuttosto limitate. E decidete con cura gli oggetti che vi portate dietro e quelli che lasciate:

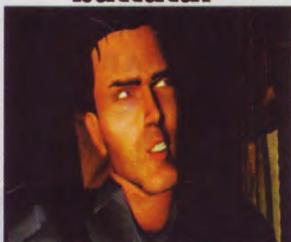
Gli sfondi scuri e d'effetto danno al gioco il senso di un film d'orrore di qualità. Decisamente, il tutto è più bello se si gioca a luci spente.

PREVIEW

TESTE DI MORTO

La trilogia di Evil Dead si è procurata una legione di fans in tutto il mondo. Date un'occhiata al web site relativo a Evil Dead:
http://nav.webring.org/hub?ring=evil_dead&list

GROOVY TAUNTS

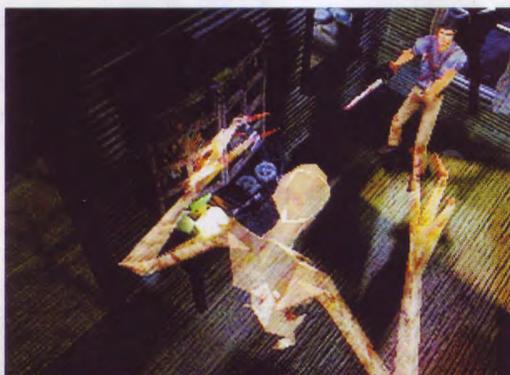
Qual è la mia battuta?

Ash ha la predilizione per le battute sarcastiche che hanno fatto di lui il favorito dei fan.
Heavy Iron Studios ha introdotto questo elemento del film nel gioco fornendo un comando "sfottò". Colpite il pulsante triangolare in qualsiasi momento durante il gioco, e Bruce Campbell tirerà fuori una delle battute più famose di Ash. Sono tutti degli sbruffoni idioti chiacchieroni gli uomini del nostro tempo? No. Solo Ash, Baby, solo Ash.

"Vieni a prendertele"

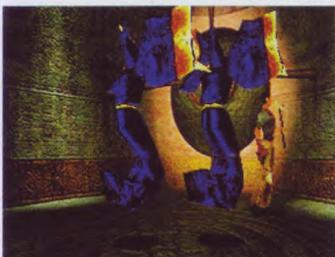
"Buono? Cattivo? Sono il ragazzo con il fucile"

"Oh! Tu piccola..."

Circa a metà del gioco, Ash è trasportato al Medioevo. Quelli che ritengono Army of Darkness il miglior film della trilogia si divertiranno nel pranzare con la gente della città. (Davvero "Primitive screwheads").

Ash non può portare con sé l'intero inventario allo stesso tempo e ogni cosa che non potete tenere deve essere riposta in una cassa di legno. Il pericolo di farsi cogliere privi di un oggetto chiave o senza abbastanza munizioni è davvero concreto. Vi suona familiare ? Gli sfondi prerenderizzati sono dark e suggestivi, richiamando un'atmosfera di cui lo stesso Sam Raimi sarebbe orgoglioso. Gli interni sono rappresentati con dettagli molto curati, per riprodurre il set del film - mettete sù il DVD di Evil Dead 2, fate il confronto e vi troverete stupefatti. Gli effetti nelle ambientazioni esterne riproducono la realtà: ingegnosamente gli alberi ondeggiano al vento, notte e giorno si avvicendano e il fuoco dà una luce arancione alla vegetazione circostante. È evidente che gli sviluppatori sono fan scatenati del lavoro del regista Sam Raimi: hanno proprio cercato di ricreare sia l'horror che lo humor del film. Pensate all'inclusione di uno speciale tasto "taunt", che consente ad Ash di venirsene fuori con qualcuna delle sue leggendarie battute. Credete sia fico ascoltare Duke Nukem che cita spudoratamente il famoso protagonista di Evil Dead?

Immaginate di sentire giungere le parole proprio dal protagonista in persona: Bruce Campbell. L'attore ha fornito a Hail to the King l'intero spiritoso frasario di Ash. L'audio di Hail to the King si comporta bene anche in altre situazioni. Vi è mai capitato di andare a vedere un film orrore e notare spettatori che si coprono gli occhi prima ancora che qualcosa di raccapricciante debba accadere? Spesso l'effetto sonoro è in grado di far saltare uno spettatore sulla sedia più di quanto riesca un'esplicita scena di sangue. Resident Evil 2 e Dino Crisis sono una dimostrazione di tutto ciò. Se l'improvviso accordo che accompagna la massa di zombi in Resident Evil 2 vi ha fatto saltare, aspettate solo di sentire i demoni che ghignano come bambini in Hail to King. Porte che cigolano, fuochi che cepitano e venti che urlano fanno di questo gioco l'ideale per giocare in una stanza con un effetto surround. Finora tutto sembra buono ma può questo essere sufficiente per fare di Hail to the King un "must"? Ad esempio, i personaggi potrebbero ricevere qualche sforzo in più nell'animazione e nella texture. Lo schema di controllo può anche risultare piuttosto frustrante quando siete attaccati da tutte le parti da nemici che si rigenerano. E, si spera, sarà aggiunta la rotazione a 180 gradi (fondamentale nei giochi horror survival). Tutto sommato, sembra che agli Heavy Iron Studios abbiano ben presente cosa ha reso la serie cinematografica un cult, e hanno lavorato sodo per portarlo nelle vostre case. Ora in queste ultime settimane è tempo per i ritocchi finali.

I demoni bizzarri del film sono ricreati fedelmente in questo gioco. Questi perfidi spettri rincorreranno Ash da screen a screen, e si fermeranno solo quando sono colpiti da alcuni pallettoni sul piano etereo. Heavy Iron Studios ha creato anche alcuni nasties originali.

di Davide Moretto

Game boy Preview

IL PICCOLO PORTATILE NINTENDO SEMBRA SEMPRE FARE LA PARTE DI DAVIDE CONTRO GOLIA, MA AL MOMENTO BUONO SA TIRAR FUORI LE UNGHIE: ECCO UNA CARRELLATA DI NOVITA' PER LA CONSOLE PIU' VENDUTA NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI, CHE NON SI PONE LIMITI, DA ZELDA A F12000.

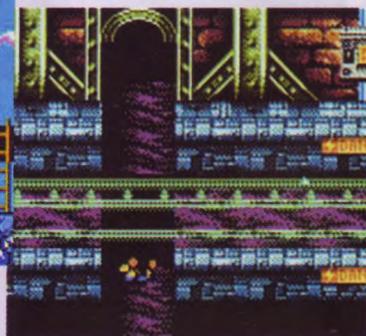
The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree

Finalmente i numerosissimi appassionati della saga di Zelda avranno di che gioire. Nintendo (con l'incredibile collaborazione di Capcom) è pronta a lanciare sul mercato una vera e propria trilogia con protagonista il fido Link!!! Simile , come struttura, a Shining force 3, The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree sarà diviso in tre avventure diverse ma fortemente correlate tra di loro (A Tale of Power, A Tale of Wisdom e A Tale of Courage). Il giocatore infatti, partendo da uno qualsiasi dei tre "capitoli" potrà viaggiare nelle altre avventure come se fossero una, grazie ad un sistema di salvataggio particolare ed innovativo, che utilizzerà un "link system" per interfacciare le varie avventure tra di loro. I tre capitoli (A tale of Power sarà il primo) dovrebbero uscire a distanza da un paio di mesi l'uno dall'altro. Naturalmente anche qui troveremo tutte le caratteristiche che hanno fatto di Zelda un classico.
Non vediamo l'ora!

Inspector Gadget

Inspector Gadget è un tie-in tratto dalla famosa serie di cartoni animati (e non dal film) francese che è discretamente famosa anche qui da noi. Il gioco, che si presenta come un classico platform a scorrimento orizzontale, presenterà tutti i personaggi cari alla serie come Penny e il suo cane tuttofare che aiuteranno il maldestro Gadget a combattere il malvagio dottor Artiglio, in procinto di controllare il mondo con un nuovo terribile virus.
Il simpatico ispettore dovrà lottare in cinque mondi diversi, ognuno formato da quattro livelli.

Little Nicky

Little Nicky, questo il titolo del nuovo action-adventure di Ubi Soft tratto dal film con Adam Sandler, vede il terzo figlio di Satana (ma che avranno nella testa i game designer?) andare sulla terra, mandato dal malefico padre, per rintracciare e riportare all'inferno i suoi due fratelli
Non si sa molto ancora del gioco, ma dalle prima informazioni possiamo dire che si svolgerà su 15 livelli in cui Nicky potrà sputare fiamme, possedere anime e volare, tutto in un ambiente platform bidimensionale. Durante lo svolgersi dell'avventura sarà anche possibile prendere parte a mini-avventure che non avranno influenza sulla trama, ma che potranno sicuramente aumentare la longevità di questo interessante titolo.

max steel

Tratto dalla serie televisiva omonima (che oltretutto è interamente in computer grafica), Max Steel è un action game dove l'eroe della N-Tek dovrà salvare il mondo dai malvagi piani della società segreta D.R.E.A.D. (che fantasia...). Max è un liceale che, per oscuri motivi, è stato tramutato in un super agente segreto e grazie alla nanotecnologia ha acquisito poteri quasi sovrennaturali. Può infatti rigenerarsi, cambiare aspetto , utilizzare armamenti direttamente impiantati nel suo corpo, e ancora molte altre chicche che anche James Bond invidierebbe.

Sicuramente questo titolo punta molto sulla varietà.: gli undici livelli comprendono sezioni di sparaefuggi, livelli marini e le immancabili sezioni platform.

Toy story Racer

I simpaticissimi personaggi di Toy Story arrivano su Game Boy Color in una pazza gara alla Mario Kart. Buzz, Woody e Bo Beep sono i protagonisti di uno dei giochi più spettacolari per il piccolo portatile Nintendo. Toy Story Racer infatti sarà in 3D (naturalmente un po' spartano) con una libertà assoluta di movimento , e ripercorrerà i vari scenari dei due film.

La meccanica del gioco dovrebbe fondere la velocità delle gare di Formula 1 con le evoluzioni di Championship Motorcross garantendo così un mix esplosivo di divertimento e spettacolarità.

F12001

Il Game Boy, nonostante il suo piccolo processore a 8bit, continua a stupire. Una prova è questo F12001 del colosso americano EA Sports. F12001 si prospetta come il miglior gioco di guida sul portatile Nintendo grazie ad un'incredibile fluidità e ad una giocabilità sicuramente sopra la media.

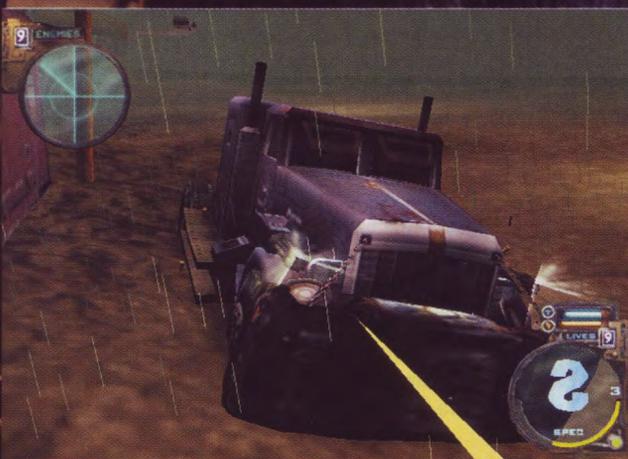
Potremo sfidare tutti i piloti della stagione 2000 sulle auto che tutti conosciamo nei 17 circuiti del circo iridato.

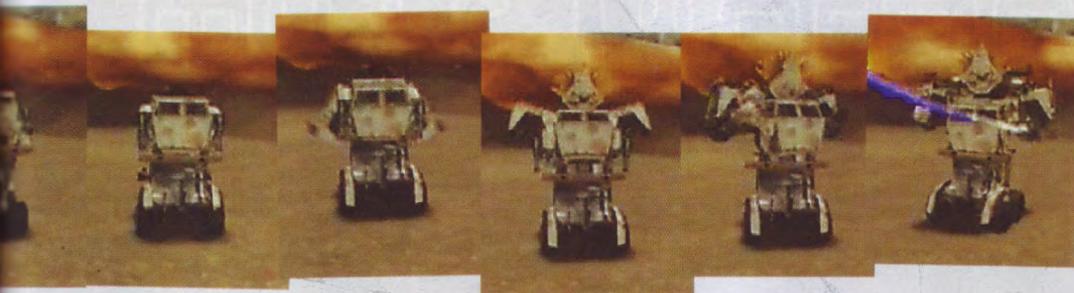
Sviluppato da Tiertex, il gioco fa uso di un'ampia visuale 3D del tracciato con numerose auto sullo schermo. Gli stessi circuiti, se consideriamo l'hardware del GBC, sono estremamente dettagliati, e non mancano effetti quali pioggia, fumate delle gomme in caso di frenata brusca e scintille sull'asfalto.

F12001 dovrebbe essere commercializzato entro l'inizio del Campionato di F1, Marzo 2001

Twisted Metal: Back in Black

I messaggio è semplice: "Twisted Metal: Black redimerà in maniera definitiva la serie". A dirlo è Scott Campbell, presidente degli Incognito Studios e produttore di TM: Black. Campbell sa che molti appassionati sono rimasti delusi dalla serie di Twisted Metal da quando i 989 Studios, ora defunti, hanno acquisito i diritti di sviluppo dalla Singletrac nel 1997, rilasciando due prodotti di scarso peso come Twisted Metal 3 e 4.

Tutto questo è comunque acqua passata. Ora i ragazzi che avevano dato corpo al concetto stesso di combattimento automobilistico sono nuovamente seduti al posto di guida. Lo staff di TM: Black è composto dai personaggi chiave che hanno lavorato sul Twisted Metal originale e su TM2, il gioco che molti considerano il punto più alto mai toccato dal genere in questione. In un certo senso gli Incognito Studios, fondati nella primavera del 1999, sono la reincarnazione della Singletrac originale, tanto che più della metà dei suoi dipendenti ha fatto parte dello staff Singletrac. La ditta ancora una volta sta lavorando in stretta collaborazione con la Sony, che detiene il marchio e i diritti di pubblicazione di TM: "Abbiamo instaurato le stesse relazioni che avevamo ai tempi di Twisted Metal 1 e 2", ci ha raccontato Campbell "il rapporto tra Sony Santa Monica e Incognito si concretizza in uno sforzo collaborativo di squadra dal progetto alla fase di test". Dave Jaffe, regista e capo progetto di TM1 e 2, segue lo sviluppo per conto della Sony. Si direbbe proprio che non manchi nulla per riportare Twisted Metal e la sua serie al posto che loro compete nella giungla dei combattimenti fra auto...

Le auto di Twisted Metal sono equipaggiate con parti mobili molto dettagliate, mentre la loro grafica fa concorrenza a Smuggler's Run. 'azz! Tutto il gioco sembra proprio migliore di tutta quella roba che é uscita al lancio della PS2 e si muove alla pazzesca velocità di 60 fps. Anche il meccanismo di gioco é più veloce.

Sinistra e inquietante (date un'occhiata qui a fianco e capirete il perché...), la nuova versione cambia direzione rispetto all'aspetto fumettoso degli episodi precedenti. "Twisted Metal: Black non fa praticamente riferimento ai TM precedenti per quanto riguarda storia, ambiente e personaggi - ci dice Jaffe - semplicemente partiamo dalla stessa base. C'è per esempio un personaggio di nome Calypso che è però incredibilmente diverso da chi lo ha preceduto. Diciamo che è quasi come se prendeste Twisted Metal 2 per guardarlo con gli occhi di un serial killer."
Non a caso 7 dei 10 personaggi (i numeri sono per ora ancora indicativi n.d.r.) inizialmente utilizzabili saranno completamente nuovi, ma anche i protagonisti già visti sono stati sottoposti ad un lifting radicale nel salone di bellezza degli Incognito Studios. "Una parte dei personaggi si rifà ai giochi precedenti – dice ancora Jaffe – e c'è, ovviamente, il buon vecchio Sweet Tooth alla guida di un furgone dei gelati, ma il suo personaggio, il suo veicolo e le sue armi speciali sono totalmente differenti. Ci sono dai tre ai sei personaggi che definirei ricorrenti, ma non è in realtà lo stesso personaggio che ritorna." Il punto fermo, comunque, è l'impegno di Incognito e Sony per costruire l'esperienza definitiva di car-combat, uno "Street Fighter II su ruote", come l'ha definita Jaffe. La selezione delle modalità di gioco di TM Black riflette questa filosofia di progetto: vietato cercare cose insolite sul modello di drive-the tourist di Rogue Trip, perchè Twisted Metal mette insieme elementi più semplici e diretti. Tutto ciò che troverete è uno story mode in prima persona, durante il quale imparerete dettagli sulla vita del vostro personaggio e combatterete il boss di turno. Buona notizia: proprio come in TM2, potete giocare questa modalità insieme ad un amico. Altre opportunità per i giocatori individuali sono le modalità instant-action challenge e endurance. In quest'ultima verrete scaraventati nel livello che avete scelto, dove affronterete gli avversari che attaccheranno uno alla volta. Non troverete alcun bonus: il vostro obiettivo sarà quello di sconfiggere il maggior numero possibile di nemici consecutivamente, fino a quando loro non avranno avuto la meglio su di voi. Ora le cose più importanti: le modalità multiplayer. Come vi potreste aspettare, TM: Black presenta la modalità deathmatch in split screen (Sony deve ancora confermare il supporto per 4 giocatori, ma è molto probabile). A parte la modalità base, il classico kill-'em-all, troverete un gioco chiamato Last Man Standing, nel quale ogni giocatore possiede una scorta di 10 macchine, da utilizzarsi come vite. Se un nemico vi fa esplodere, passate al prossimo veicolo nella lista e la battaglia continua, fino a quando finite la scorta di macchine e l'ultimo giocatore rimasto a guidare vince. La incognito e Jaffe stanno valutando l'idea di includere altri tipi di gioco, ma è probabile che alla fine le uniche modalità multiplayer siano Deathmatch, Cooperative e Last Man Standing. "Molte delle modalità che ho visto in questi giochi non funzionano granchè bene in split screen," ha detto Jaffe, "e tolgono del tempo agli sviluppatori che si

dovrebbero focalizzare sul cuore del gioco, che per noi rimane il deathmatch"

TM: Black comprenderà 11 livelli per quanto riguarda la modalità ad un solo giocatore e 18 mappe per il multiplayer e fino a quando non farete un giretto di prova in queste arene non vi potrete rendere conto di come questa serie abbia raggiunto il suo vero potenziale sulla PS2. I livelli sono molto più interattivi: lanciatevi a tutta birra attraverso le case nei sobborghi, per esempio, e guardatele esplodere in tanti piccoli frammenti. Potete guidare attraverso, e far saltare in aria, molte più cose di quanto fosse possibile nei giochi precedenti, ma "non tutto è interattivo" ha detto Jaffe, "perchè se così fosse, i vostri livelli dettagliati sembrerebbero campi aperti, perchè potreste far saltare in aria qualsiasi cosa e non ci sarebbe niente a coprire lo sfondo".

TM: Black continuerà la tradizione Singletrac della cosiddetta interazione "set-piece". Ricordate l'abbattimento della Torre Eiffel in TM2? Questo è ciò di cui stiamo parlando. Nel livello carnival di TM: Black, ad esempio, troverete una ruota panoramica che potrete far saltare e mandare giù per la collina travolgendo un quartiere di periferia e qualsiasi macchina nemica si trovi sulla sua strada. Troverete anche jet in volo radente e degli elicotteri che potrete colpire mandandoli a sfracellarsi sui vostri avversari. Ogni arena ha trappole e armi particolari, una sorta di miglioramento del Lighting Bolt di TM2. Gli sviluppatori stanno progettando i livelli in modo tale da rendere più semplice la ricerca degli avversari, diminuendo ciò che Campbell chiama "l'ansia da separazione". I livelli si amplieranno man mano durante la battaglia, ma Sony e Incognito non sono intenzionate, per ora, a divulgare il funzionamento di questo progetto. Nello stile del Twisted Metal originale, la ricarica di energia fa parte del design del livello: dovrete trovare e parcheggiare sulle rampe di energia per far risalire l'indicatore. In TM:Black non siete solo voi a interagire con l'ambiente: ora le arene (cioè l'ambiente) interagiscono con voi! "Avremo diversi livelli con un clima in tempo reale", ha detto Jaffe, "cosa che influenzerà totalmente la visibilità, al punto che mentre voi state guidando vi potreste trovare come nel mezzo di Seattle, con una pioggia così intensa da rendere la visuale pressochè inesistente. Dopodichè il sole uscirà e voi potrete giocare con una visibilità migliore". In alcuni livelli vedrete i cambiamenti del tempo durante la giornata, e ricordate quei pedoni così divertenti da investire in TM2 e 1? Sono tornati! Ciò che preferiamo in questo nuovo gioco in termini di strategia e gioia distruttiva è comunque il traffico. Macchine, camion e autobus innocenti procedono velocemente in alcune parti dei livelli e voi potete fare ciò che è ovvio e divertente: far saltare in aria questi autisti della domenica direttamente nell'età della pietra. In caso contrario potete farvi furbi e usare il traffico come arma strategica. "Diciamo che state guidando su un'autostrada e un nemico vi spara un missile", spiega Jaffe. "Potete nascondervi davanti a un autobus, il missile centra in peno l'autobus e voi lo evitate".

Lo schema base per il controllo e le armi di TM:Black sarà familiare per i fan della serie. Come prima cosa, ogni macchina ha una mitragliatrice standard e la sua arma speciale. Quella di Sweet Tooth, ad esempio, trasforma il suo veicolo in un robot ultra potente per un tempo limitato. E, come potreste aspettarvi, si trovano diversi bonus per le armi - missili a ricerca, razzi silenziosi, ecc – in grado di sporcare l'arena un bel po'.

Qui finiscono i punti di contatto tra TM: Black e i suo predecessori su PlayStation. Costruendo sulle speciali mosse stile Street Fighter di TM2, gli sviluppatori hanno modificato il sistema delle armi al punto che TM:Black è diventato un titolo di car-combat completamente nuovo e di maggiore complessità. "Ci sono in effetti due cose che abbiamo fatto con le armi per dare al gioco più spessore e longevità" ha detto Jaffe. "Una è quella di dare alle armi la capacità di infliggere più o meno danno in base al livello di abilità del giocatore, l'altra è la multifunzionalità di ogni singola arma:"

Vediamo di capire questa decuplicazione potenziale della profondità del gameplay con un esempio. Useremo la "lattina di gas", una delle armi bonus

TWISTED DATA

Venduti:

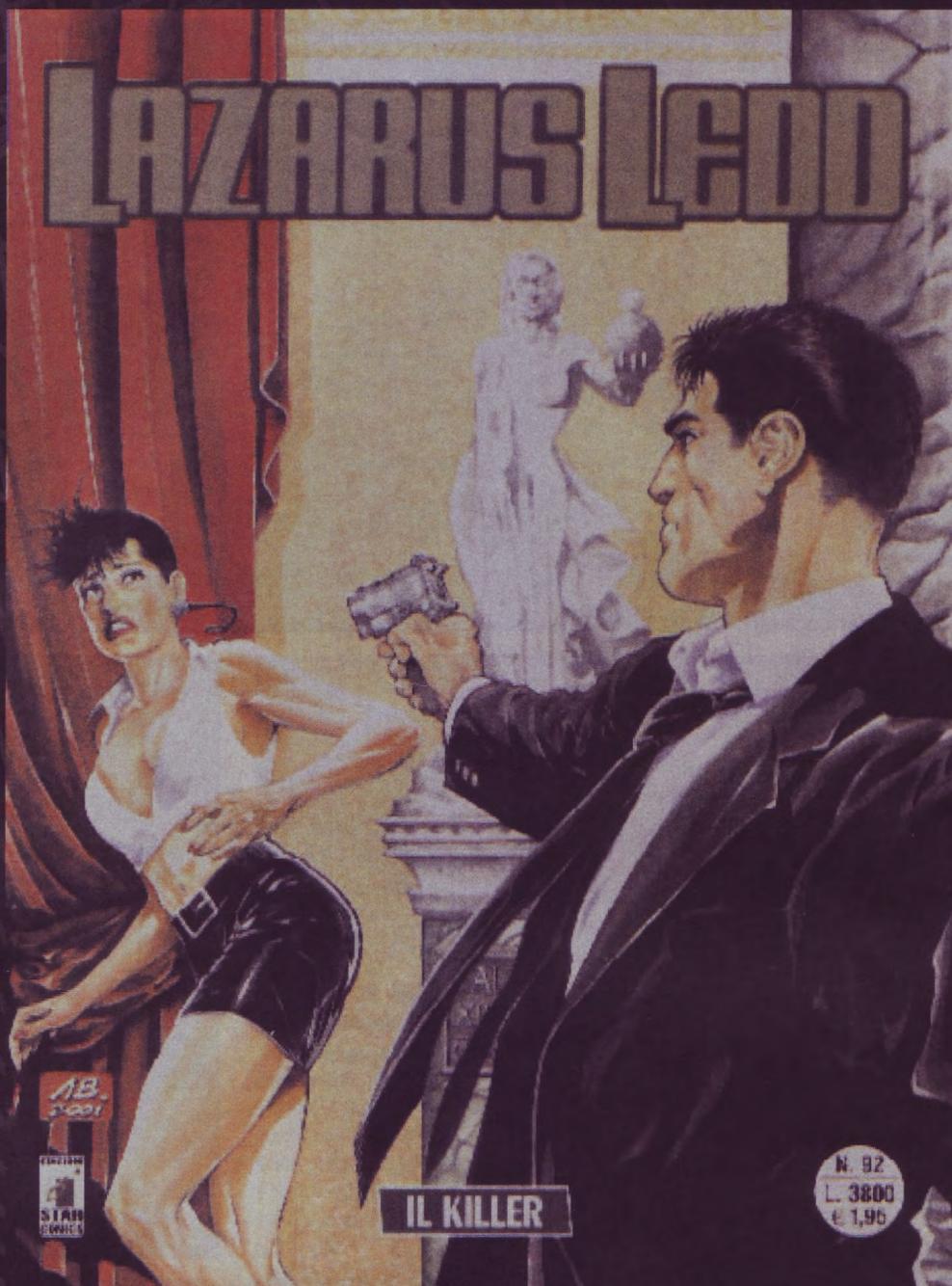
TM 1.1 milioni

TM2 1.8 milioni

TM3 1.2 milioni

TM4 465.000

di base nel gioco. Sembra un fusto di carburante che esce fuori dal vostro baule, penzolando dalla parte posteriore del veicolo fino a quando non premete il fuoco. Questa operazione fà descrivere al contenitore un ampio ed alto arco che termina premendo nuovamente fuoco, con il barilotto che cade sul terreno ed esplode. Chiunque si trovi nel raggio della palla di fuoco subirà dei danni, ma se sarete in grado di far cadere il regalino direttamente su di un nemico egli subirà un danno triplo, mentre voi otterrete un bonus speciale. "L'idea è che i giocatori con più esperienza, più sensibili e che possiedono il ritmo del gioco siano in grado di scegliere il tempo dei loro attacchi al punto da poter realmente fare grossi danni con quell'arma" ha spiegato Jaffe. "Anche se il giocatore alle prime armi può raccogliere il barilotto e utilizzarlo per fare qualche danno, non sarà grado di usarlo allo stesso modo di un veterano".

Questa maggiore profondità si applica in pratica a ogni arma del gioco, inclusi gli attacchi speciali del singolo personaggio. Prendiamo ad esempio l'arma speciale del fuoristrada. Una volta attivata, un tipo spunterà fuori dal tetto della macchina per controllare una torretta da mitragliatrice.
Potrà far fuoco a 360 gradi automaticamente su qualsiasi nemico che si avvicini. In questo modo potrete essere sicuri di infliggere qualche tipo di danno se utilizzerete quest'arma speciale quando si avvicinano gli avversari. Ma se volete causare un danno più serio, avrete bisogno di manovrare il vostro furgone in modo tale da avere i vostri nemici di fronte. In questo modo potrete dimenticare le vostre mitragliatrici standard montate sul frontale, dato che la trorretta punta sullo stesso obiettivo. In pratica otterrrete una versione super del vostro special. Il punto è che "ci sono infinite possibilità se solo le sapete cercare e sfruttare", ha detto Jaffe. Allo stesso tempo, sul fronte difesa, la Incognito sta progettando le armi in modo che esista un rimedio contro ognuna di esse. Se qualcuno vi congela, per esempio, non dovrete più sedervi e aspettare la punizione. "Potete liberarvi più velocemente premendo ripetutamente i pulsanti", ci spiega Campbell. E quella è solo metà della storia. Ricordate? Jaffe aveva detto che ogni arma ha ora funzioni multiple. Torniamo a TM:Black e alla sua "lattina di gas" per un altro esempio. A parte la sua funzione di base come arma di media gittata, potete gettare il barilotto dietro la vostra macchina trasformandolo in una bomba a distanza, come quelle di TM2. Fatelo cadere, premete un'altra volta il pulsante per far fuoco e BOOM!: i nemici sulle vostre tracce avranno una brutta giornata. Ma, e questa è una parte molto importante, se fate cadere il tubo e lo fate stare fermo per più di sue secondi, un piccolo indicatore inizierà a lampeggiare, e questo sarà sinonimo di danno maggiore quando esploderà. La conclusione? "Questo favorisce le trappole", ha spiegato Jaffe. "Se io metto questa cosa dietro un angolo dove so che vi piace passare, mi posso appostare, attendere il momento del danno maggiore, e poi provocare questa super esplosione quando vi mostrerete. Non posso soltanto farla cadere e aspettare il colpo di fortuna, perchè il gingillo deve rimanere fermo un tot preciso per produrre più danno. Dovete pianificare tutte queste cose e il gioco vi indirizza in quel senso". Se tutto questo parlare di armi speciali vi fa girare la testa, non preoccupatevi, potete sempre cavarvela con le funzioni base delle armi e divertirvi. Ma noi crediamo che la maggiore complessità di TM: Black sia qualcosa che i fans degli hardcore car-combat non vedono l'ora di avere di fronte. Ci immaginiamo chat e FAQ che si focalizzano sulle trappole e sulle dozzine di usi per i missili a ricerca e non abbiamo visto quel tipo di fervore per i car-combat sin dai giorni gloriosi di Twisted Metal. E' ora il caso di finirla di comparare TM: Black con i predecessori. Se gli sviluppatori realizzeranno tutto ciò che hanno promesso, questo gioco sarà così profondo e così oscuro da spazzare via tutti quei brutti ricordi di TM3". "Rincorrere un nemico nel traffico durante un temporale, distruggere la vetrina di un negozio per evitare i cattivi, accecare il vostro avversario con i fari abbaglianti mentre lanciate una raffica di missili a ricerca contro il suo parabrezza, tutte queste cose le avevamo in testa quando abbiamo progettato Twisted Metal 1, e ora stanno stanno diventando effettivamente possibili", ha detto Jaffe, "grazie a questa nuova tecnologia".

Dvd classifica

M:I-2 Mission Impossible 2

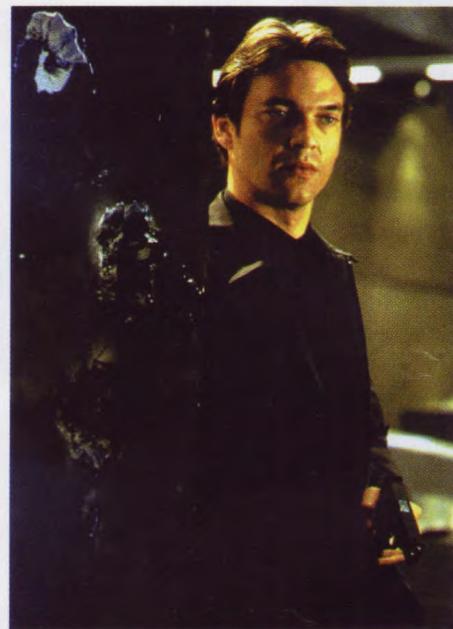
La storia:

Sean Ambrose, Ex agente segreto è in possesso dell'antidoto di un nuovo e potentissimo virus letale chiamato "Chimera" e non sembra avere buone intenzioni. Creato e manipolato geneticamente, se dovesse trovarsi in mani sbagliate, il virus potrebbe diffondersi in brevissimo tempo mettendo a rischio la vita dell'intero genere umano. "Belerofonte", questo è il nome dell'antidoto, deve essere assolutamente recuperato. L'uomo giusto per questa missione impossibile è senz'ombra di dubbio, Ethan Hunt. Al suo fianco, Nyah, un'affascinante ladra professionista di gioielli. In quanto ex amante di Ambrose è, di fatto, l'unica che può rintracciare il criminale che pare essersi dissolto nel nulla. Tra Ethan e la ragazza sboccia un sentimento "particolare" che rischia di mandare a monte tutta l'operazione. Come esperto informatico della missione verrà nuovamente reclutato l'elegantissimo agente di colore Luther Strickell, il quale seguirà Hunt nei suoi spostamenti con attrezzature tecnologiche di altissimo livello. Campione di incasso in tutto il mondo, Mission Impossibile 2 è l'ultima fatica del grande John Woo, regista cinese cresciuto ad Hong Kong ed autore di capolavori come "Face Off" e "Broken Arrow".

Extra e special features:

Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Italiano, Inglese, Svedese e Norvegese
Formato: 2.35:1 anamorfico
Durata: 123 Minuti
Sei minuti di parodia presentati agli MTV Awards, Accesso diretto alle scene
Commento del regista, Il videoclip dei Metallica, Interviste inedite agli attori e alla troupe
La realizzazione delle sequenze acrobatiche, Le versioni alternative dei titoli di testa
Menù interattivo, Un esclusivo "dietro alle quinte" Speciali inserti DVD Rom

Conclusioni:

Impossibile! Alcune scene sono così straordinarie quanto incredibili. Già dalle primissime inquadrature si nota immediatamente il tocco abile del regista Jhon Woo. Il duello tra Tom Cruise ed il cattivo in sella a due moto da strada, poi, è quanto di più spettacolare mi sia mai capitato di vedere. La trama, non complicata, è più volte offuscata dai continui effetti speciali offerti dal film. Poco male, in fondo questo è proprio quello che ci aspettavamo da Mission Impossible 2. Correte a comprarlo!

SCREAM 3 (versione Noleggio)

La storia:

Dopo i terribili omicidi accaduti a Woodsboro, Sidney Prescott (Neve Campbell), protetta da falso nome ed eccezionali sistemi di sicurezza, si rifugia nel nord della California in una solitaria villetta.
Ancora traumatizzata dagli spaventosi avvenimenti cerca così di ritrovare pace e tranquillità interiore. Nel frattempo ad Hollywood si stanno girando le prime scene di Stab 3, film dell'orrore esplicitamente basato sulle vicende che la videro protagonista. Qualcosa di terribile, però, accade sul set, bizzarri omicidi la costringeranno, ad uscire allo scoperto. Le vittime questa volta sono gli attori che interpretano i ruoli dei personaggi reali. Sidney si ritroverà così nuovamente immischiata in un vortice di morte e terrore ad affrontare il suo più terrificante incubo. Proprio quello di cui aveva bisogno. Ad accompagnarla nell'avventura ci saranno tutti i protagonisti dei precedenti episodi, la giornalista d'assalto Gale, il povero ex poliziotto Linus e anche un redivivo Randy. L'esperto cultore del cinema Horror e commesso di una videoteca fatto fuori in SCREAM 2, indicherà agli amici sopravvissuti le regole per cavarsela nella parte finale della trilogia.

Extra e special features:

Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Italiano, Inglese, Inglese per non udenti
Formato: 2.35:1
Durata: 112 Minuti
Fuori scena inediti, Dietro le quinte del film, Le scene tagliate
Un finale diverso, Trailer cinematografico, Videoclip
Cast Artistico e Cast Tecnico – Le biografie
Scena per scena i commenti del regista e del produttore

Conclusioni:

Spaventoso. Dopo uno Scream 2 opaco e banale la trilogia si conclude nel migliore dei modi. Wes Craven è ritornato, fortunatamente, a realizzare il suo migliore cinema. Quello d'orrore! Una trama complessa e geniale vi terrà incollati alla poltrona per tutti i 112 minuti del film. Un sapiente mix di humour e suspense. Da non perdere!

Dvd classifica

RUSH HOUR: Due mine vaganti

La storia:

La figlia di un diplomatico cinese viene rapita a Los Angeles. Per ritrovarla giunge direttamente da Hong Kong il responsabile capo della sicurezza (Jackie Chan). Le indagini purtroppo sono già in mano all'FBI che non accetta di buon grado l'aiuto offerto dall'agente cinese. Un detective del posto (Chris Tucker) viene reclutato proprio per tenerlo lontano. I due inizialmente stenteranno a collaborare, complici probabilmente anche le due culture completamente differenti. La fama di gloria del poliziotto americano e il legame per la bambina scomparsa del detective cinese assopiranno ogni divergenza e consentiranno ai due di riunire le forze per sgominare la banda di sequestratori.

Extra e special features:

Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Formato: 2.35:1
Durata: 94 Minuti
Commento del regista. Scene eliminate. Dietro le quinte. Trailer Cinematografico. Cortometraggio. Video Musicali

Conclusioni:

Gradevole. Rush Hour è senza dubbio divertente. L'accoppiata Tucker-Chan è una delle migliori mai viste sullo schermo. Azione, divertimento, battute e cazzotti sono i veri protagonisti assoluti.

LA CASA DI CRISTINA

La storia:

Cristina, bellissima diciassettenne si trasferisce con la famiglia in una piccola cittadina di provincia.
La nuova casa è in avanzata fase di ristrutturazione, e i lavori sembrano procedere con regolarità.
Qualcosa di oscuro è racchiuso tra le sue mura e questo Cristina lo intuisce. Ad alimentare i suoi dubbi si aggiungono anche inconsueti omicidi, tutti accaduti nelle vicinanze dell'abitazione. Cosa nasconde quella casa? Qual è il suo segreto?

Extra e special features:

Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Formato: 1.77:1
Durata: 96 Minuti
Commento del regista con sottotitoli in Italiano
Trailer Cinematografico.
Reperti dalla Produzione.
Mini Adventure.

Conclusioni:

Noioso! Un film che non "decolla" mai. Le scene di terrore, se tali si possono considerare, si contano sulle dita di una mano (non esagero). Dagli autori di "Poltergeist", è scritto sulla copertina, ma proprio non si direbbe. Non lamentatevi con il negoziante, io vi avevo avvertito. Pensandoci bene un pregio ci sarebbe, Cristina è veramente molto carina.

I FLINTSTONES IN VIVA ROCK VEGAS

La storia:

Sequel del film uscito nel 1994, narra le vicende in età giovanile dei famosi personaggi giurassici creati in versione cartoon da Hanna & Barbera. Fred Flintstones (Mark Addy) e Barney Rubble (Stephen Baldwin) sono amici per la pelle, si sono appena diplomati ed hanno anche trovato lavoro alla cava di Bedrock. I due partono alla volta di Rock Vegas in compagnia di Wilma Slaghoople (Kristen Johnston) e Betty O'Shale per passare un romantico e appassionante Week End nella città dei divertimenti. Alcune circostanze, però, metteranno alla prova i quattro giovani. Chip Rockefeller (Thomas Gibson), infatti, ha intenzione di rovinare la festa mettendo fuori gioco Fred, conquistare l'amore di Wilma e accaparrarsi anche tutti i suoi soldi.

Extra e special features:

Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1, Francese 5.1, Spagnolo 5.1
Sottotitoli: Inglese, Arabo, Francese, Portoghese
Formato: 1.85:1 Anamorfico
Durata: 87 Minuti
Trailer Cinematografico.
Note di Produzione.
DVD Rom
DVD Newsletter
Filmografie
Luoghi delle riprese

Conclusioni:

Superfluo. Poteva forse bastare un solo episodio. Gli attori che interpretano Fred e Barney non sono all'altezza dei loro predecessori. A proposito di altezza, il personaggio di Barney in origine non era almeno venti centimetri più basso del suo amicone Flintstones? Beh. In questo film la differenza non si nota affatto. Probabilmente un attore più piccolo avrebbe recitato meglio la parte del timido biondino.

VIA COL VENTO

La storia:

Tratto dal romanzo di Margaret Mitchell (premio Pulitzer) Via col Vento è in assoluto uno dei Film Cult più visti nella storia del cinema. Vincitore di ben 10 Oscar, finalmente è disponibile anche in DVD. La travolgente storia d'amore è ambientata durante la guerra civile americana, precisamente nel 1861, in Georgia (Sud Degli Stati Uniti). Rossella O'Hara, interpretata magistralmente da Vivien Leigh, è una ricca e capricciosa proprietaria della

Tenuta di Tara. È Perdutamente innamorata di Hashley (Leslie Howard) ma sfortunatamente per lei, l'uomo si sposerà con la dolcissima Melanie (Olivia De Havilland). Un valzer appassionato è l'occasione che Rhett Butler (Clark Gable) ha per conquistare Rossella. La storia tra i due non sembra funzionare al meglio, complice probabilmente l'ossessione di lei per l'affascinante Hashley. La vicenda evolve ma sta a voi scoprirla (per i pochi che già non la conoscono)

extra e special features:
Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo, Bulgaro, Italiano, Italiano per non udenti
Formato: 1.33:1
Durata: 224 Minuti
Menù Interattivi
Accesso Diretto Alle Scene

conclusioni:
Beh! Cosa dire? Trovare difetti o lacune ad un capolavoro cinematografico del genere sarebbe folle. Non posso fare altro che consigliarvi calorosamente di acquistarlo. Potrebbe rivelarsi un regalo azzeccato per la propria fidanzata, e non dimenticate....Domani è un altro giorno

MISSION TO MARS

La storia:
Anno terrestre, 2020. Una spedizione di astronauti atterra su Marte. Qualcosa di inaspettato e terribile accade all'equipaggio. Il capitano della spedizione riesce solamente a trasmettere l' SOS alla terra. Il compito di salvare gli astronauti in pericolo (se ne è rimasto ancora qualcuno vivo) è affidato ai copiloti Woody Blake (Tim Robbins) e Jim McConnell (Gary Sinise). I due sono al comando di una vera e propria squadra "scelta". Il nome della missione è "Mars Recovery". Nulla è lasciato al caso ma, come sempre accade in questi casi, qualcosa va storto e l'impresa di salvataggio si complica decisamente. Atterrati sul pianeta rosso troveranno, infatti, ad accoglierli qualcosa che va al di fuori dell'umana comprensione, un elemento della missione che proprio non potevano immaginare.

extra e special features:
Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Inglese, Italiano, Croato, Sloveno
Formato: 2.35:1
Durata: 109 Minuti
Analisi degli effetti speciali
Confronto tra le versioni in "Animatics" e le scene finali
Trailer Cinematografico

conclusioni:
Spaziale! Se avete apprezzato Apollo 13 questo è il film che fa per voi. Avventura fantascientifica mozzafiato con effetti speciali e colpi di scena davvero eccezionali. Da non perdere.

Final Destination

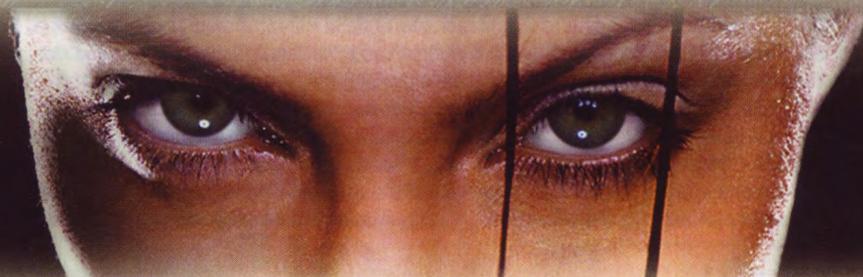
La storia:
La morte prima o poi arriva per tutti, la differenza tra Alex Browing ed il resto di noi è che lui conosce in anticipo quando accadrà. La

storia inizia con un gruppo di teen agers americani in procinto di partire per Parigi. Alcuni istanti prima del decollo, con le cinture già allacciate, Alex ha una premonizione che lo avverte di un pericolo. In preda al panico il ragazzo fa di tutto per riuscire a scendere dal velivolo. La sua "crisi" coinvolge alcuni studenti che per colpa sua vengono respinti dalle guardie della compagnia di volo. Altri invece decidono di restare a terra, forse per scaramanzia. Giunti nuovamente in aeroporto Alex viene accusato di essere uno squilibrato, in quel momento il loro aereo appena decollato esplode lasciano di sasso tutti i presenti. La morte non si imbroglia e i superstiti dovranno abituarsi ad affrontarla nuovamente. La falciatrice di anime vorrà indietro tutte le vite che gli spettano ed impiegherà, per farlo, tutte le sue risorse. Solo il dono di Alex potrà impedire che questo massacro accada.

extra e special features
Lingua: Italiano 5.1, Inglese 5.1
Sottotitoli: Inglese, Italiano
Formato: 1.85:1 Anamorfico
Durata: 97 Minuti
Trailer Cinematografico, Scene Inedite
Reportage: Inchiesta sulle premonizioni
Intervista col regista
Due giochi Interattivi

conclusioni:
Geniale! Finalmente un thriller diverso dal solito. Gioca sulla paura che tutti noi abbiamo, la morte.
Durante la visione vi sembrerà di intuire con esattezza chi e come verrà ucciso Ogni particolare sembrerebbe a sfavore del malcapitato, l'acqua vicino all'asciugacapelli acceso, un coltello in bilico su uno scaffale, ma come spesso succede il destino ci mette lo zampino e la scena evolve lasciandovi improvvisamente spiazzati ed in balia degli sviluppi del film.

x@ #Xx2011 X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx0o200xX X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx2001 X:1
X:1 0Xx0-Xx^%xX2001x@ #Xx2001 X:1 0Xx0-Xx^%x20012001x@x0o20xX X:1 x2001x@
x0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-
#Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX
110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110bxX X:1

Speciale 2001 Speciale 2001

Anno 2001: i viaggi spaziali, l'odissea, il teletrasporto, lo skate-board volante di ritorno al futuro e soprattutto Telecom senza canone... dove sono ??? Eppure ce li avevano promessi. Qui c'è solo un bel po' di smog e il nostro motorino scassato. Ed ora anche l'ingrato compito di prevedere ciò che accadrà all'inizio di questo nuovo millennio?
E vabbè, proviamoci: le cose sopra elencate, scordatevele! In particolar modo il canone Telecom. Ecco la prima vera grande novità del 2001...EGM Italia (ma vaffa...direte voi). Scherzi a parte questo sarà l'anno di grandi innovazioni nell'universo videoludico: Sony, Sega, Nintendo e Microsoft lotteranno duramente per ottenere il controllo del mercato delle console.
PlayStation 2 e Dreamcast hanno dalla loro il vantaggio di essere già in commercio, questo offre una maggiore possibilità ai programmatori di sfruttare al meglio le potenzialità delle console.
Xbox e Gamecube potranno invece fare affidamento su un hardware più potente ed evoluto.

PS 2: L'ANNO DELLA CONSACRAZIONE

Dopo aver invaso il Giappone e gli USA, il 2001 segnerà la consacrazione della PlayStation 2 anche in Europa. Negli Stati Uniti, paese in cui è fortissima la richiesta della console, l'azienda ha introdotto fino ad oggi circa 100 mila esemplari alla settimana ma la domanda è notevolmente superiore e non riesce ad essere soddisfatta. Per quanto riguarda l'Italia il discorso è un po' diverso, dato che Sony ha garantito un maggiore sforzo con l'obiettivo di soddisfare tutte le richieste: il compito è però davvero arduo. Per darvi una idea del successo della PS 2, pensate che alla fine di Marzo 2001 saranno state distribuite nel mondo 11 milioni di console, un milione in più rispetto ai 10 preventivati per tale data. Entro la metà del 2001 saranno moltissimi gli utenti Italiani a disporre della console divertendosi con spettacolari videogiochi o gustandosi film in DVD. Quest'altissima richiesta di console ha prodotto un effetto molto gradito a Sony perché le case che sviluppano videogiochi cercheranno di creare titoli in grado di essere venduti ai milioni d'utenti che utilizzano la piattaforma. Non ci resta che attendere ancora qualche mese e ne vedremo sicuramente delle belle...

L'ORRORE FIRMATO KONAMI

Konami si appresta ad uscire su PlayStation2 con due titoli horror davvero mozzafiato, entrambi indirizzati ad un pubblico maturo. Silent Hill 2 e Shadow of Memories. Il primo, lo ricordate tutti, è il sequel dell'avventura uscita un anno fa circa sulla vecchia mitica PlayStation. La meccanica di gioco rimarrà pressoché invariata: esplorazione di ambienti sempre più terrificanti, filmati shock e qualche enigma da risolvere, il tutto ovviamente supportato da una grafica strabiliante, conforme a PlayStation2, ed una colonna sonora da brivido. La Preview dettagliata a breve. Probabile uscita: fine 2001. Il secondo, invece, ha una trama alquanto particolare.
Scopo dell'avventura: evitare di essere uccisi. Qual è la novità? L'avventura inizia in modo anomalo: sarete assassinati nelle primissime fasi del gioco. Una volta trapassati vi sarà offerta la possibilità di viaggiare a ritroso nel tempo e cambiare gli eventi che vi hanno portato alla morte. Un po' come nel film "Ritorno al futuro" per intenderci. Attenzione quindi alle scelte che opererete nel passato perché potrebbero rivelarsi devastanti in un prossimo futuro. Vagherete per città che muteranno con il passare del tempo, dovrete elaborare e risolvere enigmi di ogni genere. Tutto ciò solo per sopravvivere ad un destino altrimenti immutabile. Se Konami rispetta le promesse fatte e i tempi di lavorazione dovremmo vedere Shadow of Memories sugli scaffali entro l'estate. Konami: se non ci fossi, bisognerebbe inventarti.

USB: LA CONNESSIONE UNIVERSALE

Il 2000 è stato senza ombra di dubbio l'anno della consacrazione per la porta USB. Questa sigla è l'acronimo di Universal Serial Bus, si tratta di una porta di comunicazione in grado di garantire un transfer rate pari a 12 Mbit/secondo (1,5 MB/s) con la possibilità teorica di collegare fino a 127 periferiche in catena. La cosa più affascinante di questo standard è la facilità con cui si è diffuso su tutte le principali piattaforme e, come se non bastasse, nei prossimi mesi appariranno ingressi USB anche sulle console.
L'esplosione dell'USB è dovuta anche alla possibilità di fornire alimentazione indipendente ad alcuni tipi di periferiche, evitando di trovarsi con un'infinità di cavi attorno alla console.
Sony ha equipaggiato la PlayStation 2 con 2 porte USB che consentono di collegare periferiche come mouse, tastiere o webcam. La possibilità di raggiungere uno standard comune è sempre stato l'obiettivo per tutti i costruttori ed ora, grazie all'USB, è possibile progettare periferiche capaci di funzionare indistintamente su PC, MAC e console.

TOMB RAIDER NEXT GENERATION

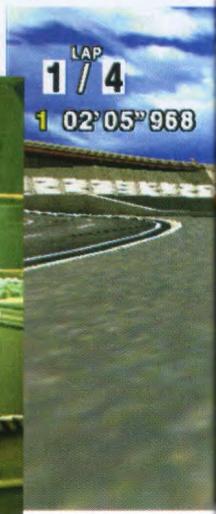
Stanchi della solita ed ingannevole nuova avventura che ad ogni Natale Eidos propone ai videogiocatori? Cinque anni sono passati e cosa è cambiato? Nulla di concreto. Piccoli perfezionamenti grafici, la coda di cavallo che ondeggia, l'aggiunta di qualche arma, abbigliamenti Hi-tech non convincono e soprattutto non ci appagano più. Così non si può continuare. Eidos questo l' ha capito e conferma la notizia di un' accattivante trasformazione della bella Lara. La casa distributrice ha rilasciato in un'intervista qualche anticipazione sulle inedite peculiarità delle prossime vicende interpretate dalla famosa ricercatrice inglese. Adrian Smith della Core Design ha annunciato che Tomb Raider Next Generation, titolo non ancora confermato, sarà da considerarsi come un film ad episodi. Non una semplice avventura da percorrere dall'inizio alla fine, ma qualcosa di più evoluto che, a suo giudizio, sembra avvicinarsi più ad un gioco di ruolo, il tutto contornato con grafica e giocabilità mai viste in precedenza. Non ci resta che aspettare e, nel frattempo, ammirare le poche immagini disponibili in rete. Ai più fanatici, un solo consiglio: tenete sempre d'occhio il sito ufficiale di Lara Croft. www.laracroft.co.uk

TUTTI AL CINEMA !

Preparatevi a gustare con una bibita e pop-corn i vostri videogiochi preferiti. Come dove? Ma naturalmente al cinema! Ormai è più che ufficiale, Tomb Raider The Movie esce il 15 Giugno negli States. Angelina Jolie sarà Lara. Bella, sexy e atletica rispecchia appieno le caratteristiche dell'eroina virtuale. Lord Croft, il padre, sarà interpretato dall'abilissimo Jon Voight. Qualche mese più tardi, la data non è ancora stata resa pubblica, farà il suo debutto niente popò di meno che "Final Fantasy: the spirits within." Completamente in computer grafica ed ambientato in un lontano futuro, il film narra l'estenuante lotta per la sopravvivenza di pochi uomini reduci da chissà quale spaventosa calamità. Esaminando i trailer si stenta a credere che i personaggi nel filmato non siano reali: le movenze, gli atteggiamenti, le espressioni, l'ambiente circostante sono davvero curati con dovizia di particolari. Del resto Square è garanzia d'assoluta qualità. Confermato entro la fine dell'anno, Resident Evil: Ground Zero (anche questo non è il titolo definitivo) farà la gioia dei milioni di appassionati del Survival Horror edito da Capcom. Attrice protagonista è Milla Natasha Jovovich; per chi non la ricorda posso aiutarvi richiamando alla mente due capolavori: Giovanna D'arco e Il Quinto Elemento. Sulla trama purtroppo non si conosce molto ma voci di corridoio confermerebbero che gli eventi della storia originale del videogioco dovrebbero essere rispettati. Il regista sarà Paul Anderson, autore di film come Punto di non ritorno, Soldier e Mortal Kombat. L'uscita è prevista per Halloween. Belle notizie anche per gli amanti dei picchiaduro, Legend of Tekken è in fase di pre-lavorazione. Molti dei personaggi del gioco sono già stati assegnati ai rispettivi attori ma ancora nessuna notizia è trapelata a proposito di trama e data di uscita nelle sale. Unica notizia ufficiosa: il film sarà ambientato nel 2050 e il personaggio Hwoarang sarà interpretato da un certo Stephen Fung.
Che lo spettacolo abbia inizio.

VOGLIO ANDARE A VIVERE IN JAPPOLANDIA !

E mi chiedete anche il perché? Il 15 Marzo 2001 esce sul mercato asiatico Winning Eleven 5 per PlayStation2. Cinquanta squadre nazionali, buona parte con i nomi dei giocatori autentici, e altre trentadue della Master League Giapponese. Supporto multitap con opportunità di sfide ad otto giocatori. Unico dubbio sulla scelta di Konami sono i pochi stadi disponibili, solo 4 (San Siro dovrebbe essere uno di quelli) ma caratterizzati da una splendida coreografia di contorno. Pubblico e striscioni saranno più che mai realistici e non mancheranno sugli spalti neppure fumogeni e fuochi artificiali. Insomma, un vero spettacolo. A proposito dei team e dei nomi dei giocatori originali: la Konami ha di fatto acquistato per l'occasione le licenze ufficiali direttamente dalla ESPN. Per noi vecchi matusa europei non resta che la speranza di una celere pubblicazione in versione Pal. Voglio andare a vivere....

:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx0o20x01 X:1 0Xx0-Xx^%x2001-10xx0o2001 X:1 0Xx0-Xx^%x20
Xx0-Xx^%xX2001x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%xX10x@ #2001 X:1 0Xx0-Xx^%2001@ #Xx20
Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x2010x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1
x^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x
:1 0Xx0-Xx^%xX10x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x2
Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX

IL VIRUS DEL 2001: METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

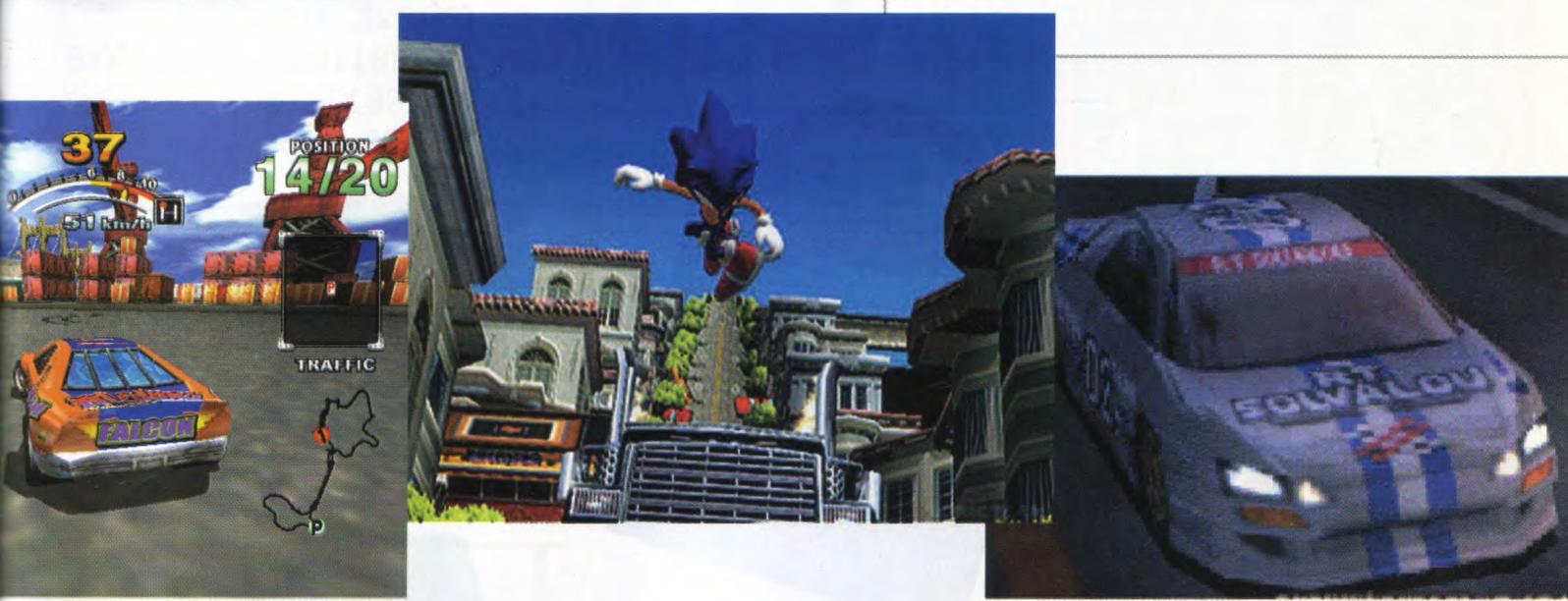
Il 2001 è appena iniziato e già un terribile pericolo minaccia milioni di videogiocatori di tutto il mondo. Si tratta di una patologia che deriva da un virus recentemente scoperto e soprannominato Metal Gear Solid 2. Inizialmente dà origine nel paziente ad ansia e a qualche leggero stato di alterazione visiva, in seguito da sfogo a comportamenti assolutamente privi di significato. Dimostrazioni singolari sono: appostamenti sotto i tavoli della cucina per compiere agguati ai familiari, comunicazioni al cellulare con amici immaginari che a detta dei malati contribuirebbero a completare un fantomatico incarico segreto. Medici riferiscono di pazienti scomparsi da giorni, ritrovati nelle condutture dell'aria condizionata, degenti che richiamano l'attenzione degli infermieri con colpetti di nocche sulle pareti e addirittura di qualcuno che cerca di sfuggire agli esami infilandosi sotto una scatola di cartone . Tutto ciò è da imputare ad un certo sviluppatore di videogiochi in forza alla Konami chiamato Hideo Kojima. Costui, infatti, è già stato responsabile anni addietro del virus n°1. Allora la malattia fu debellata grazie ad anticorpi prodotti da un gioco che fortunatamente era disponibile sul mercato. Questa volta la situazione è disperata in quanto probabilmente l'antidoto non sarà disponibile prima dell'autunno del 2001. Verrà commercializzato nuovamente sotto forma di videogioco ma solo i possessori di PlayStation2 potranno trarne vantaggio. Nell'attesa vi informo che se qualcuno dovesse accusare i sintomi descritti, potrà attenuare le lesioni subite acquistando Zone of the Ender, in uscita a Marzo, nel quale sarà presente una Demo giocabile di Metal Gear 2. Buona fortuna.

2001 ODIS-SEGA NELLO SPAZIO

Vincitrice indiscussa di quest'anno è stata proprio la console di casa Sega. Prezzo più che concorrenziale (tra le trecento e le quattrocento mila lire) e software di altissimo livello hanno contribuito ad un rapido incremento delle vendite. Quali sono le novità più interessanti del 2001 che ci riserva l'esimio Dreamcast? Darei il via con qualche anticipazione sportiva. Virtua Striker 3 é imminente in Giappone e Virtua Tennis 2k1 con protagonista l'affascinante Anna Kournikova. Proseguirei con i sequel illustri: Sonic Adventure 2, Crazy Taxy 2 e udite udite, Shenmue 2. Il capolavoro di Yu Suzuki sarà commercializzato entro la fine dell'anno ma potrà essere visionato in versione dimostrativa se acquisterete il GD (Gd Rom) di Fighting Vipers 2. Concluderei questa breve rassegna (vi assicuro che ancora una grande quantità di sorprese ci attende) citando le vere squisitezze del prossimo futuro: i giochi on line. Sega può a tutti gli effetti considerarsi vera pioniera nell'intrattenimento multiplayer su console, partendo così in pole position rispetto alle altre case produttrici. Prossimamente sui vostri schermi Phantasy Star on line (RPG), Outtrigger (Sparatutto in soggettiva) e Alien Front on line (Action). Come avrete compreso, Dreamcast non ha alcuna intenzione di cedere alle concorrenti la benché minima possibilità di governare e appiattire il mercato dei videogames, e questo non può che recare beneficio alla fitta schiera di appassionati giocatori.

MP3 ANCHE SULLA CONSOLE

Dopo essere stato considerato il miglior formato di compressione audio mai ideato, dopo aver sconvolto il mondo della discografia musicale e dopo aver permesso l'incremento della pirateria, ecco approdare il sistema di codifica Mp3 anche sulle console. La prima azienda che riuscirà a sfruttare le

x@ #Xx2011 X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx0o200xX X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx2001 X:1
X:1 0Xx0-Xx^%xX2001x@ #Xx2001 X:1 0Xx0-Xx^%x20012001x@x0o20xX X:1 x2001x@
Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x2001x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-
#Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX
110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110x@ #Xx0o20xX X:1 0Xx0-Xx^%x200110bxX X:1

potenzialità di questo formato sarà Sega grazie al Dreamcast. Nel mese di Marzo sarà commercializzato un cavo in grado di connettere alla console qualsiasi apparecchio di memorizzazione per Mp3 (portatile, lettore cd...) e, grazie ad un particolare software, sarà possibile effettuare quella famosa operazione conosciuta con il nome di rip (trasferire tracce audio da Cd e trasformarle in Mp3). Per il resto non preoccupatevi, grazie alla porta USB anche PlayStation 2 sarà in grado di lavorare al 100% con il formato MP3. Dopo il DVD, i produttori di console stanno incentrando i loro sforzi alla ricerca di valide soluzioni che consentano di sfruttare al meglio le potenzialità multimediali delle nuove macchine da gioco, e siamo solo all'inizio!

SONIC ADVENTURE II

Tutti parlano di PS 2, Xbox, Gamecube e sembra quasi che la console SEGA sia passata in secondo piano... in realtà, la prima macchina da gioco in grado di lavorare a 128 bit ha molte frecce al suo arco: gioielli come Metropolis Street Racer e, soprattutto, Shenmue non sono certo da sottovalutare considerando che sono stati introdotti sul mercato a voce bassa, senza proclami e, nonostante ciò, hanno già appassionato un grandissimo numero di giocatori. Se andiamo a dare un sguardo al 2001 di SEGA possiamo osservare la presenza di titoli molto interessanti. Uno su tutti: Sonic Adventure II. La mascotte Sega compie dieci anni e promette di festeggiare alla grande questo anniversario. Innanzitutto sarà migliorata notevolmente la velocità con un passaggio da 30 a 60 frame per secondo e poi le texture sono notevolmente più dettagliate ed i contorni dei personaggi meno frastagliati. La storia questa volta inizia con il nostro porcospino in fuga da un camion attraverso le tortuose strade di una città molto simile a San Francisco. Riusciranno le piccole gambe del nostro amato Sonic a farcela anche questa volta?

BLEEM! + DREAMCAST = BLEEMCAST

Sicuramente molti di voi conosceranno il Bleem!: si tratta di un software grazie al quale è possibile emulare una Playstation utilizzando il PC. Sony ha passato giorni d'inferno cercando di mettere al muro gli ideatori di questo programma, purtroppo (... per loro) senza alcun risultato, ed ora ci apprestiamo a vedere una versione del Bleem! davvero singolare: il Bleemcast. Grazie ad esso sarà possibile giocare su Dreamcast a titoli sviluppati per Playstation. Non è stata ancora indicata una data precisa per il rilascio del prodotto ma Sean Kauppinen (rappresentante Bleem) ha confermato che il software sarà disponibile molto presto e le prime versioni supporteranno i giochi presentati nel corso dell'E3. Tra le innovazioni tecniche più interessanti segnaliamo la possibilità di sfruttare una risoluzione pari a 640x480 pixel e l'adozione di una tecnica chiamata anti-aliasing (presente in molti acceleratori grafici per PC) grazie alla quale sono perfezionati i contorni degli oggetti eliminandone le imperfezioni. In pratica utilizzando il bleemcast i giochi avranno una grafica migliore rispetto a quella della PS 1.
Il Bleemcast sarà disponibile in America entro l'estate; sarà diviso in quattro Bleempak ognuno dei quali dovrebbe far girare circa 100 titoli con piena e totale compatibilità. Non male, vero?
Per saperne di più e rimanere costantemente informati: www.bleemcast.com

DAYTONA USA 2001

Tutti coloro che negli anni '90 si ritrovavano nelle sale giochi ricorderanno senza troppi sforzi quella zona del locale dove erano presenti enormi monitor sui quali sfreccivano bolidi comandati da persone di tutte le età. Amici e nemici si sfidavano in gare automobilistiche su strade con tre o quattro corsie cercando le traiettorie migliori con cui poter affrontare le curve paraboliche.
Sia il Saturn che il PC avevano cercato di farci provare quella emozione a casa nostra ma niente da fare...Ora Sega ci riprova con la sua nuova console e questa sembra proprio essere la volta buona; il gap tecnico che gli sviluppatori dovevano subire nei confronti dell'hardware ora non esiste più ed il Dreamcast è notevolmente più potente rispetto alla scheda model 2 che faceva girare il gioco in sala. Quello che più impressiona è la straordinaria velocità, l'alta qualità dell'immagine e lo studio dei dettagli effettuato dai programmatori che hanno concepito il gioco. Per quanto riguarda i tracciati, il nuovo Daytona includerà 3 percorsi tratti dall'arcade originale, 2 da Daytona CCE e 3 nuove piste riservate agli utenti del Dreamcast. Per quanto riguarda le veriabili del gioco, vi trovate di fronte alla possibilità di scegliere il numero di macchine avversarie (fino a 40) e quello dei giri, il layout del tracciato e la musica che vi accompagnerà durante le vostre gare. Allora attendiamo solo il semaforo verde di Daytona, che si accenderà entro la fine del 2001.

GAME CUBE

Il nuovo giocattolo di Nintendo studiato per competere con PS2, Dreamcast e Xbox, si chiama Game Cube e si presenta con un aspetto molto stravagante, confermando il trend che attualmente caratterizza il mercato delle console.
Previsto per Luglio 2001 in Giappone e per Ottobre negli Stati Uniti, il cubo di Nintendo non utilizzerà più le odiate cartucce di N64, ma un supporto ottico. Il DVD studiato da Matsushita, con 8 cm di diametro, è in grado di archiviare fino a 1.5 Gigabyte di dati e sfrutta una protezione sulla quale sia Nintendo sia l'azienda produttrice fanno pieno affidamento.
L'annuncio ufficiale è avvenuto l'anno scorso in occasione dello Spaceworld, sono state presentate tech demo fantastiche ma purtroppo ancora nessun gioco. Nintendo ha affermato che tutto rimarrà top secret almeno fino all'E3 del 2001 (poco prima del lancio della macchina).
Per quanto riguarda la modalità di gioco multiplayer, questa volta la console di Nintendo sfrutterà un modem a 56k ed uno a banda larga; questo consentirà anche di effettuare l'aggiornamento dei giochi (ad esempio scaricando nuove piste per le simulazioni di guida o nuovi scenari per gli arcade).

GAME CUBE, IL CONTROLLER... SFIORIAMO IL FUTURO

Il controller del Gamecube, una console dal design innovativo, non poteva che essere fuori dal comune; osservando le sue forme siamo stati subito incuriositi. In un mondo dove tutte le aziende cercano di passare dall'analogico al digitale, l'operazione inversa avviene per quanto concerne i gamepad. Cerchiamo di capirne brevemente il motivo: mentre un tasto digitale è in grado di inviare solo 2 tipi di segnali (on/off), un bottone analogico riesce a gestire diversi livelli di sensibilità aumentando il realismo in giochi come Super Mario 64 dove il protagonista deve camminare, correre oppure rallentare improvvisamente la sua andatura. Immaginate di premere l'acceleratore della vostra macchina, più spingete e più date gas, lo

stesso effetto sarà garantito da 2 bottoni presenti sul pad che, in meno di 1 cm di spessore, permetteranno di gestire ben 255 differenti livelli di sensibilità. Per gli amanti delle curiosità: i Giapponesi hanno delle mani più piccole rispetto agli americani e quindi sono stati sviluppati 2 differenti modelli di controller: tecnicamente si tratta di 2 joypad uguali ma le dimensioni sono molto diverse tra loro.
Lo studio dell'ergonomia è stato importantissimo nella creazione del controller, l'obbiettivo è di garantire una giocabilità ottimale consentendo all'utente di raggiungere con facilità tutti e 4 i tasti presenti.

GAME BOY ADVANCE

Game boy... alzi la mano chi non lo conosce. Ha invaso abitazioni, autovetture, scuole... I più piccoli lo amano, i genitori lo odiano ma con 100 milioni di esemplari sparsi per il globo il GB è stata la console più venduta di tutti i tempi. Purtroppo la vecchiaia inizia a farsi sentire e, dopo 11 anni, è arrivato il momento di un completo lifting. Verso luglio, sotto gli ombrelloni, potrebbero apparire i primi esemplari della nuova versione di questa spettacolare console portatile, ovvero il Game Boy Advance.
Per comprendere meglio le potenzialità del GBA pensate che è potente come un Super NES, è compatibile con tutti i giochi sviluppati per Game Boy e Game Boy Color ed è in grado di gestire il gioco in multiplayer. Non vi basta? Allora continuiamo: due batterie AA con un'autonomia di 15 ore ed un "reflective TFT color LCD" che assicura ottima qualità visiva anche se l'osservatore non è esattamente perpendicolare ad esso.
Una sola pecca... Se vi eravate affezionati al bellissimo beep, beep sonoro del vecchio Gameboy purtroppo quest'evoluzione presenta un generatore di suono PCM stereo che, in collaborazione con la CPU, permette di sovrapporre e gestire diverse tracce audio simultaneamente...
Il costo (non ancora ufficiale) sarà probabilmente di 90$ (200.000 lire circa).

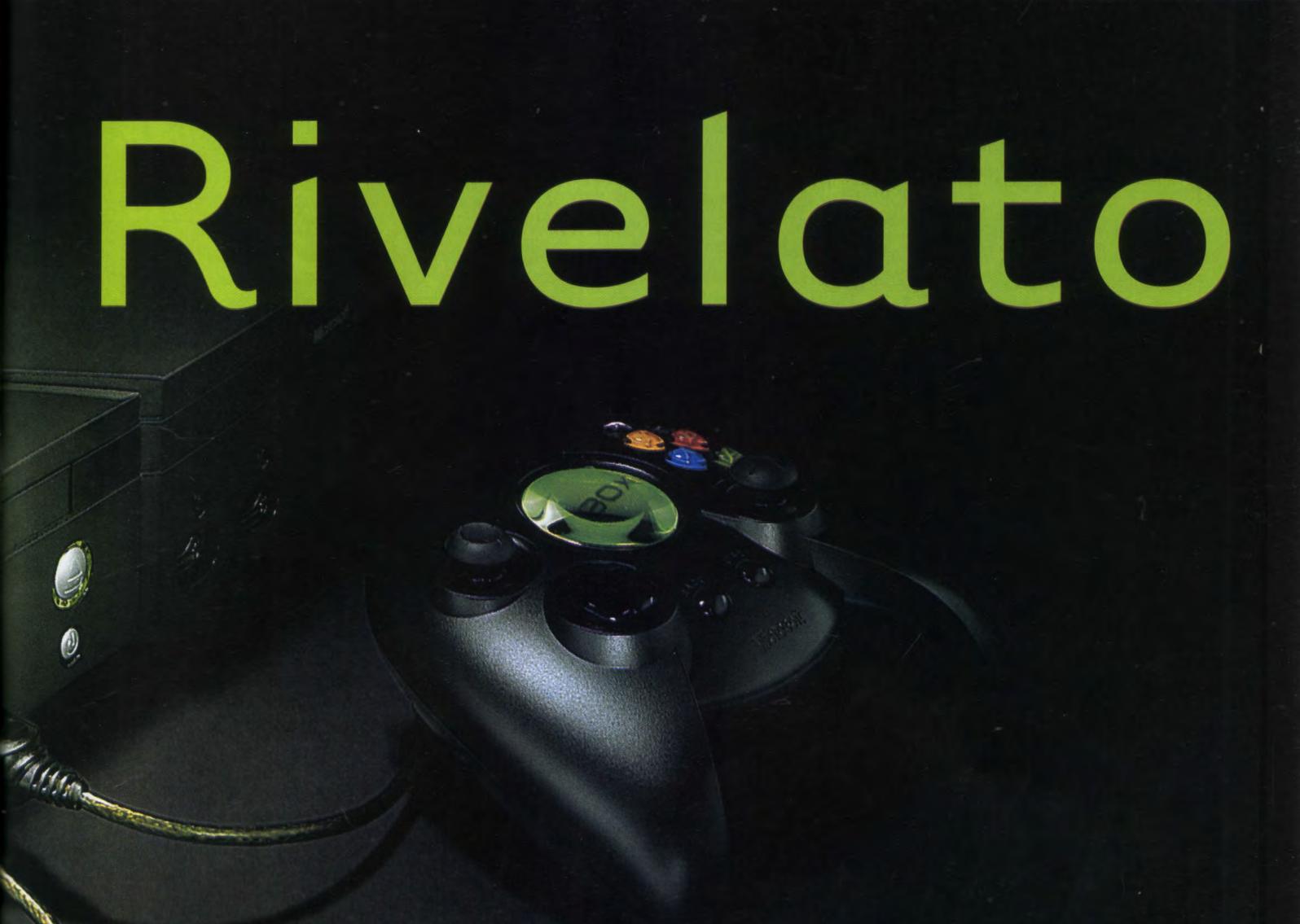
INTRATTENIMENTO A 360°

Con l'introduzione delle console di nuova generazione, il mercato videoludico si avvicina sempre di più a quello dell'elettronica di consumo. È il caso di PlayStation2 e del prossimo Xbox che con l'introduzione del lettore DVD (Digital Versatile Disc) contribuiranno, non poco, ad una rilevante impennata delle vendite di amplificatori Dolby Digital, Kit casse 5+1 e televisori 16:9. Le nostre vecchie e care console, che per anni sono state etichettate come "giochi da bambini" stanno per reinventare il mondo dell'entertainement domestico (abituatevi al termine).
Non a caso la nostra rivista ha inserito una rubrica dedicata interamente ai Film in DVD, ricca di curiosità, recensioni e classifiche. La qualità del segnale video non ha nulla da temere se messa a confronto con quella dei normali lettori DVD da casa.
La grande quantità di cavi e cavetti dal canto loro contribuiscono a migliorare ulteriormente le già buone caratteristiche audio-video. A chi dunque è in procinto di acquistare un sistema Home Theater completo per assaporare appieno tutto il godimento che le nuove console potranno offrirci, consigliamo gli elementi che compongono un impianto accessibile a tutte le tasche. Schermo THOMSON 32" Scenium, Amplificatore SONY STR-DB940 e Kit Speaker JBL SCS135. Buona visione.

Xbox

Diamo il benvenuto alla prima vera console americana dai tempi dell'Atari. Ecco a voi l'esclusiva sulla nuova invenzione Microsoft, i suoi ideatori e i primi giochi che potrete provare su Xbox.

Di Crispin Boyer, Mark MacDonald e Ryan Lockhart
Traduzione di P. Civitate
Adattamento di A. Salimbene

Rivelato

Volete sapere perché abbiamo scelto il verde per rappresentare Xbox? ci ha domandato Horace Luke, l'ideatore del design del sistema da gioco della Microsoft. Dal suo ampio sorriso è chiaro che non vede l'ora di rispondere. Tantomeno noi possiamo aspettare. E' questo infatti il motivo per cui ci troviamo qui a Redmond, Washington, presso un parco tecnologico - che chiameremo Area X-box - per dare un'occhiata alla console da giochi più potente al mondo, ben più di un mese prima del CES invernale di gennaio, durante il quale Bill Gates svelerà i segreti di questa sua nuova "scatola". Non appena terminato di perlustrare l'insieme degli schizzi e dei grafici delle indagini di gruppo appiccicati sul muro dell'ufficio di Luke, siamo giunti alla conclusione che c'è una ragione perfettamente scientifica, totalmente guidata dalle leggi di mercato sul perché il logo di Xbox, la sua confezione e il gioiello a forma di occhio sulla stessa lucchino di verde fluorescente, lo stesso che potete vedere sulla copertina della rivista.

Niente di tutto questo. "E' verde perché era il colore dell'unico evidenziatore che avevo quando iniziai ad abbozzare i miei disegni" dice Luke. Vabbé...

Nonostante il mezzo miliardo di dollari di marketing budget e l'imbroglio delle indagini di massa, il progetto Xbox è sempre stato caratterizzato da una sorta di sentimento popolare. Dopotutto, l'intera faccenda é iniziata come un'idea condivisa da una manciata di ragazzi della Microsoft, tutti quanti hardcore gamers. Insieme convinsero Bill Gates del fatto che il mondo era pronto per un sistema da gioco americano. Ancora insieme, arruolarono i progettisti di giochi per ideare una console che fosse allo stesso tempo potente e semplice da usare. Infine insieme, assemblarono per la prima volta la scatola che vedete, facendola emergere dall'oscurità.

Sicuro, questi ragazzi possono lavorare per una delle compagnie più mostruose del nostro pianeta (basta chiedere al dipartimento di giustizia), ma stanno comunque sempre entrando in acque sconosciute e c'è la possibilità che ne escano tutti bagnati. A parte le periferiche per PC, la Microsoft non ha mai fatto hardware di consumo, e stann facendo fronte perfettamente alla ostile competizione che proviene da tutte le direzioni. Ma come abbiamo scoperto mentre mettevamo insieme queste 18 pagine di storia della console della Microsoft e pianificato l'assalto nelle vostre case, questi ragazzi sembrano fare tutto per bene. Stanno dando ai giocatori ciò che vogliono. (Lo sapevate che le corde del controller sono oltre 3 metri di lunghezza?). Stanno dando ai produttori di giochi ciò che vogliono. (Lo sapevate che il sistema è quattro volte più potente della PS2?). E stanno abbozzando nuove idee. (Lo sapevate che potrete registrare le colonne sonore dei vostri giochi sul hard disk?) Ancora più importante, voltate la pagina e vedrete l'Xbox ora, nella sua effettiva dimensione circa un anno prima che il sistema venga lanciato a livello mondiale il prossimo autunno.

Xbox: pannello frontale

Quattro porte per il controller
No, non si tratta di quattro porte USB, sono solo un poco più grandi e i bit vanno alla stessa velocità. Le quattro porte da gioco hanno 12 megabit di banda, e sono pronte per le periferiche data-jamming come il microfono con cuffia che la Microsoft sta pianificando come accessorio per lo slot del controller. (Lo sviluppatore Argonaut sta già preparando un gioco che utilizza il riconoscimento vocale).

DVD
Sì, con Xbox sarà possibile vedere i film in DVD, ma non senza uno speciale telecomando che dovrete comprare separatamente. Microsoft dice che questo dispositivo avrà un prezzo competitivo. Il drive ha un cassetto standard con dispositivo di uscita motorizzato. I primi prototipi presentavano un drive con un meccanismo servoassistito per l'introduzione del disco, ma problemi nella produzione del drive e preoccupazioni sugli abusi di Xbox (per esempio, i bambini che infilano il burro di arachidi nello slot) hanno obbligato la Microsoft a scartare l'idea.

Tasto di espulsione
La Microsoft ha realizzato questo tasto più grande perché è quello che i giocatori utilizzeranno di più. Il nitido cerchio intorno si illumina di verde quando si sta giocando. Si illumina anche di giallo o di blu, ma Microsoft non ha ancora deciso quale stato del sistema debbano rappresentare questi due colori. Una cosa è sicura: la luce non si illuminerà in maniera sincronizzata con l'attività dell' hard disk. La Microsoft non vuole dare segnali visibili della presenza del disco fisso.

L'aspetto...

Voi tutti avete aiutato a ideare Xbox. Quantomeno, migliaia di voi l'hanno fatto. (Oh, un importante ruolo lo ha anche svolto un hoola hoop, ma ci arriveremo più avanti). Non molto tempo dopo il consenso finale di Bill Gates al progetto Xbox nel febbraio del 1999, la Microsoft iniziò a intervistare hardcore gamer in giro per il mondo. Si trattava di una vera e propria missione: capire cosa volevate nel design del sistema da gioco e cosa proprio non vi piaceva.

Sin dall'inizio, si trattò di una gigantesca, ma silenziosa operazione. I rappresentanti della Microsoft parlarono con più di 5000 giocatori a livello internazionale. Vennero visitate anche 130 case, dove vennero scattate foto dei luoghi di svago e tracciate delle cartine dei posti dove tenete e usate i vostri giochi. "Abbiamo trovato molte console per terra", ha detto Luke. "Perché? Perché il cavo del controller non era, solitamente, abbastanza lungo. Passò un po' di tempo e i giocatori ci domandarono "Dateci un cavo più lungo, dateci un cavo più lungo". Ecco perché Xbox ha un cavo per il controller di 3 metri.

Mentre questo processo andava avanti, Luke era molto occupato nel passaggio da membro del Microsoft Hardware Group, la squadra dietro la linea SideWinder di pad per PC, al ruolo di creative director per Xbox. Così come volle la fortuna, aveva già scarabocchiato alcune idee sia per il sistema, sia per il suo controller. La sua prima bozza, creata nel tardo agosto del 1999 sul

Tasto di reset

Tasto di reset

Bisogna schiacciare questo bottone per accendere l'Xbox. Rischiacciarlo per resettarlo. Tenerlo premuto per spegnere il sistema. Sì, lavora proprio come il bottone reset della PlayStation.

Com'è l' Xbox di sotto? Non abbiamo incluso un'immagine della parte inferiore perché, beh, non c'è veramente alcunché da vedere là sotto. A differenza della maggior parte delle console, Xbox non presenta una porta d'espansione nella parte posteriore o inferiore. "Abbiamo quattro porte per il controller del gioco ad alta velocità e una porta ethernet 100 megabit che pensiamo coprirà lo spettro delle interfacce digitali ad alta velocità che potrebbero venir fuori", ha spiegato J Allard della Microsoft.

retro di un modulo per le tasse, comprendeva pochi controller stilizzati accanto ad una X in grassetto.

L'immagine rimase impressa. Quando la Microsoft annunciò il sistema Xbox alla edizione del 2000 della Conferenza degli Sviluppatori a San Jose, la demo dell'allora poco nota unità a forma di X colore argento, che Bill Gates svelò sul palco era essenzialmente lo scarabocchio sul modulo delle tasse di Luke portato alla vita in alluminio luccicante, che funzionava come perfetto dissipatore di calore per l'hard disk e per il circuito interno del prototipo di Xbox. "Molte persone continuarono a dire che dovevamo utilizzare quella X per la scatola finale" ci ha raccontato Luke, "ma è molto difficile da vendere al pubblico. Almeno sapevamo che cosa il cliente voleva veramente, qualcosa che avesse l'aspetto e la spiritualità di quell'unità. Dovevamo solo immaginare ancora come rendere quel particolare design proponibile per il case o sul pavimento o sotto il letto, o ovunque volessero tenerlo".

Il progetto continuò. Luke e altri industrial designers della Microsoft si rinchiusero in una stanza con bottiglie di vino, pizza, risme di carta e un timbro rosso con il marchio Microsoft da apporre su ogni schizzo.

"Abbiamo lavorato come matti," ci ha detto Luke. "Nessuna idea era un'idea sbagliata, così si sono viste idee stravaganti,da oggetti che potreste mettere come opere d'arte nelle vostre case, alle forme più comuni". Secondo una certa idea Xbox doveva essere pic-

Xbox: il retro

Cavo di alimentazione

Cavo di alimentazione
Xbox ha uno speciale "cavo di alimentazione" da inserire in una "presa" nel muro dove un qualcosa chiamato "elettricità" porterà in vita il sistema.

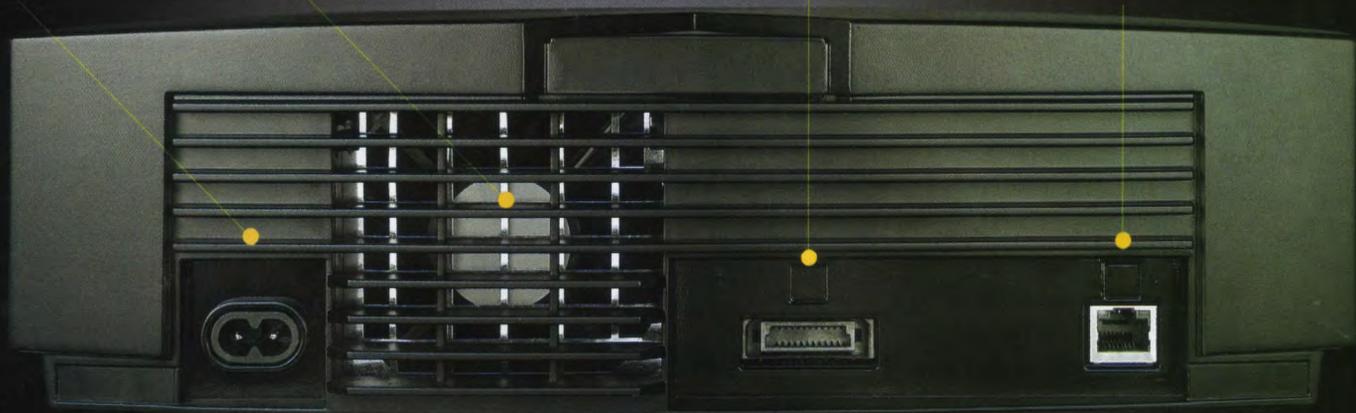
Sistema di ventilazione

In una parola, enorme. La Microsoft ha utilizzato una squadra intera per lavorare sul surriscaldamento, poiché il sistema ha molto potenza che passa negli ingranaggi.

Connettore Digitale

Qui collegherete il vostro Xbox al cavo della TV. La Microsoft venderà una serie di cavi, dal S-video fino al HDTV (é possibile che l'unità esca con più cavi). I giochi riconosceranno la connessione e appariranno nella risoluzione appropriata sullo schermo. Potrete anche comprare i cavi con un connettore ottico, cosicché vi potete collegare ad un sintonizzatore A/V con l'audio DTS.

Porta Ethernet

Questo è il vostro ponte verso la banda larga, sia che voi abbiate un cable modem, xDSL, T3 o qualsiasi altro collegamento.
Voi giocatori siete convinti che i dial-up non abbiano fortuna, comunque, dato che la Microsoft ha smesso di pianificare di mettere sul mercato un modem 56k opzionale . Sarete in grado di collegare due sistemi attraverso questa porta con un cavo incrociato standard ethernet. Comprate un ethernet hub e potrete realizzare un sano LAN party.

Lo slogan "Powered by DirectX" presente nel gioiello verde dell'unità demo a forma di X è stato rimpiazzato con il logo Xbox nel design finale. Se aprite il coperchio della scatola, internamente appare molto simile ad un PC, con l'hard disk posizionato alla destra del drive DVD, e la GPU e la CPU sulla scheda madre al di sotto di entrambi i drive.

colo e a forma di cubo. Un'altra idea era invece per il gioiello verde che si doveva illuminare durante l'utilizzo, come l'occhio rosso di HAL da 2001: Odissea nello spazio. Alla fine Luke si trovò con centinaia di schizzi per controller e console.

Nel frattempo, le interviste della Microsoft ai giocatori continuavano. I vostri commenti, molto spesso, riguardavano le vostre opinioni circa la competizione tra i sistemi. "Ci accorgemmo che le persone trovavano estremamente limitativo che la PS2 avesse solo due porte per il controller", ci ha detto Luke. "Quindi eravamo a favore delle quattro porte, che è ciò che la gente vuole su una console. Non c'era bisogno di investigare oltre. Xbox avrebbe avuto quattro porte."

Le indagini sui giocatori produssero anche un grafico a barre che funzionava come una cartina stradale per il design del sistema, specialmente per il suo joypad. Il grafico mostrava che i giocatori pensavano che il Dreamcast e i suoi pad fossero troppo semplici, mentre la PS2 sembrava un po' meglio. Volevate che l'Xbox sembrasse ancor più elegante. "Il nostro obiettivo era realizzare un oggetto a metà tra il pratico e l'ingegneristico", dice Luke, puntando il grafico. Con il suo progetto in mente, Luke afferrò un hoola hoop sul muro ricoperto di foto di gadget tecnologici, posizionati secondo la loro estetica. Foto di apparecchi dal look meccanico, per esempio una video camera, appiccicati in un angolo del muro, mentre le cose più intriganti erano incollate sul lato opposto.

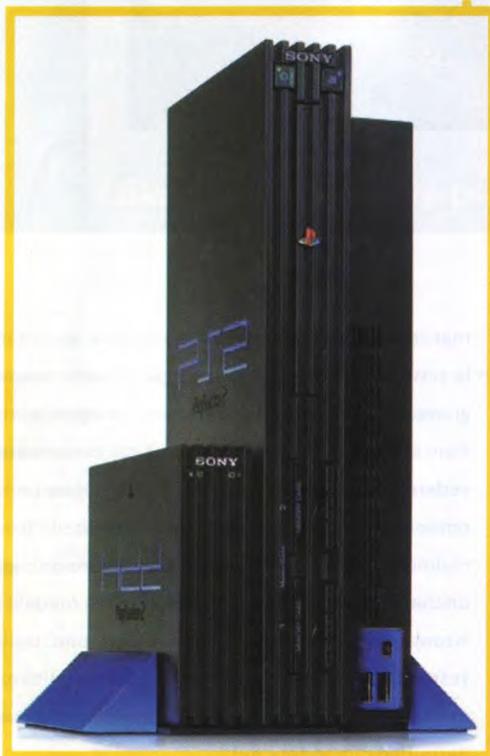
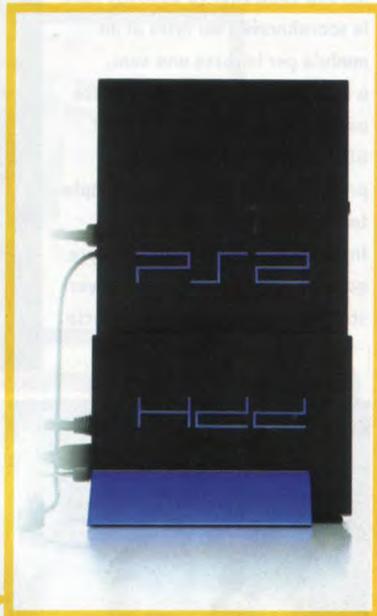
XBOX IN EUROPA

Ok. Pausa per cinque minuti. Ora fate un salto indietro di qualche pagina, fino al titolo di apertura dello speciale X-box, poi tornate qui. Bene.
Avete riletto il sottotitolo? "Salutate la prima console americana dai tempi..." Appunto, americana. E noi (inteso come europei)? Spesso il vecchio continente ha recitato il ruolo del vaso di coccio, compresso dai superiori interessi dei due grandi mercati che dettano le regole: USA e Giappone. Non serve nemmeno andare troppo indietro per ricordare le periodiche carenze di consolle, anche Playstation, ed è bene rammentare che Nintendo e Sega hanno uffici di rappresentanza in Europa piuttosto striminziti (e nessun ufficio in Italia, dove la presenza è demandata ai distributori...). Da questo punto di vista Xbox si affaccia sul mercato europeo con atteggiamenti assolutamente battaglieri: Microsoft ha stretto un accordo produttivo con la Flextronics, multinazionale specializzata nell'elettronica di consumo, e si appresta a servire l'Europa tramite uno degli stabilimenti Flextronics in Ungheria. Bisogna dare atto, da questo punto di vista, alla casa di Redmond: non s'era mai vista una fabbrica di console da questa parte dell'Atlantico...

Altra osservazione banale: con la capillarità che caratterizza la presenza Microsoft in ogni nazione del vecchio continente, difficilmente si presenteranno casi di scarso supporto al prodotto.

Non è comunque tutto oro quel che luccica (di verde, in questo caso). Il lancio di Xbox è stato tutto giocato, chiaramente, in chiave yankee: la scatola nera è, deve essere, la risposta americana al dominio del sol levante in tutti gli aspetti e a partire... dall'aspetto. I designer capitanati da Horace Luke fanno notare che il pad di Xbox è stato studiato per mani americane, a disagio nello stringere il Dual Shock 2 della Sony e le dimensioni di X-box sono di tutto rispetto, un po' per ricordare le "buone cose solide" made in USA, mentre le console nipponiche fanno a gara per rimpicciolirsi.

La scelta a stelle e strisce fa capolino anche nei titoli previsti per il lancio autunnale: Microsoft ha dato grosso risalto a giochi dal sapore assolutamente americano, come Tony Hawk e WWF Raw is War. EA, dal canto suo, ha annunciato la disponibilità di dieci dei suoi titoli di punta per la piattaforma Xbox entro sei mesi dal lancio americano.

Spulciando il comunicato ufficiale congiunto di EA e Microsoft, però, non si citano espressamente né FIFA né F1, i due titoli più amati dagli europei. Nota tecnica: Xbox, come ampiamente illustrato nel corso dello speciale, non disporrà di porte USB né tantomeno di un modem analogico. La previsione di Microsoft, in questo senso, è che la maggior parte degli utenti sia pronta per l'accesso internet a banda larga, da cui l'inserimento di una porta ethernet standard nella dotazione della "scatola" made in Redmond. Viene da chiedersi quanti utenti europei avranno a disposizione un accesso internet in tecnologia xDSL al momento del lancio europeo di Xbox, previsto tra febbraio e marzo 2002, o quanti se lo potranno permettere... Microsoft non esclude la possibilità di collegare un modem analogico al proprio sistema ma la cosa non é neppure confermata. La connettività di Xbox rimane quindi totalmente nebulosa, mentre un punto su cui tutti ostentano certezza è la data di rilascio. Il lancio europeo era originalmente previsto in contemporanea con quello americano e giapponese, al termine del 2001. Per non rischiare l'incapacità di soddisfare la domanda, Microsoft ha quindi rinviato l'uscita europea, fissandola alla primavera del 2002. Vedremo se una società, nota per non rispettare mai gli appuntamenti, riuscirà in questo caso a far ricredere i suoi detrattori, tra i quali già circola la voce di un possibile slittamento del lancio giapponese rispetto a quello americano...

QUALCHE DUBBIO?

Appunti tecnici? Obiezioni (vostro onore)? Abbiamo raccolto qualche impressione sparsa sulle dotazioni tecniche di Xbox e relativa concorrenza, ed ecco i pro e contro di EGM Italia:

USB: Xbox non ce l'ha, PS2 si. Nonostante a Redmond si ostinino a dire che non é un problema, a noi qualche dubbio, come si suol dire, nasce spontaneo. Soprattutto nel caso si volesse andare on line senza un accesso ADSL...

DVD: La grande promessa del video digitale sta diventando realtà per molti italiani grazie alla PS2. Xbox e PS2 leggono entrambe i DVD della regione 2 europea e quelli "regione 0", cioé rilasciati dal produttore in modo che siano visibili da tutti. Se la possibilità di vedere film in digitale con la console é un elemento per voi determinante fate attenzione: Xbox avrà bisogno di un apposito telecomando (da comprare a parte) per leggere i DVD Video!

Firewire: Altra porta in dotazione alla sola PS2, anche se apparentemente di utilizzo più limitato. Com'é noto, serve a collegare videocamere digitali e altri apparecchi in standard DV (Digital Video).

Pesi e misure: Volutamente "oversize", Xbox potrebbe diventare la console più grossa e pesante della storia. Su questo punto il sito francese ufficiale della Nintendo (http://www.nintendo.fr) e il sito indipendente Nintendonation (http://www.nintendonation.com) hanno ironizzato con eleganza, paragonando Gamecube e Xbox (vedi pagina).

Disco Fisso: Qui XBox parte in vantaggio, essendo l'unica ad esserne dotata di serie. Alla Sony, comunque, non stanno con le mani in mano: l'expansion slot di PS2 sembra fatto apposta per un disco rigido, mentre notizie dell'ultim'ora danno Iomega in procinto di siglare un accordo con Nintendo per realizzare dischi fissi esterni per il GameCube.

I risultati delle indagini a campione e il design a X combinati per realizzare il prototipo che vedete qui sotto. Da notare il lettore slot-loading sull'unità di destra. Oh, c'è anche da notare che tutti i cavi saranno verdi.

Osservate il primo schizzo di Xbox e del suo controller (a destra). Luke lo scarabocchiò sul retro di un modulo per le tasse una sera, a casa, ancora prima che venisse assegnato al progetto Xbox. Gli schizzi hanno ispirato il progetto di un'unità demo completamente funzionante (in alto). In basso e a destra potete vedere qualche prototipo recente nei vari stadi dell'evoluzione del progetto.

Luke ha documentato le sue visite a casa dei giocatori con una montagna di foto, che ha incollato ai pannelli che vedete ammucchiati nel suo ufficio. Le foto raccontano la storia dei giocatori e delle loro abitudini, dove tengono i loro sistemi e il tipo di marchingegni tecnologici che amano e così via. Non è stato sempre divertente. Un giocatore ha insistito nel mostrare a Luke il suo fucile.

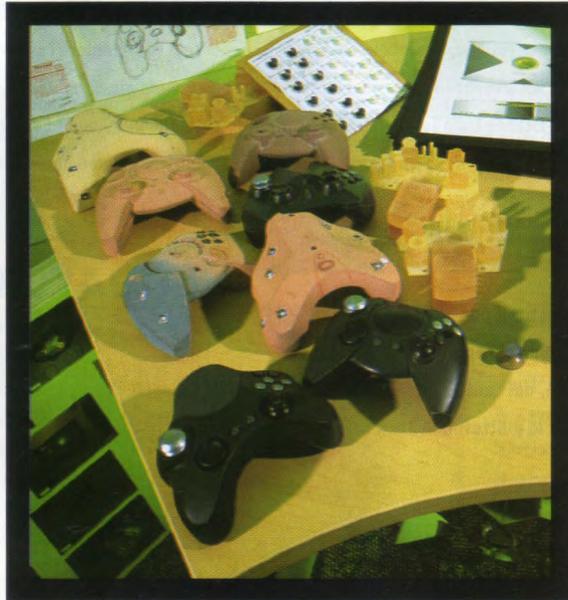
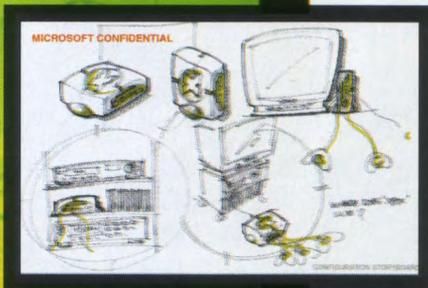
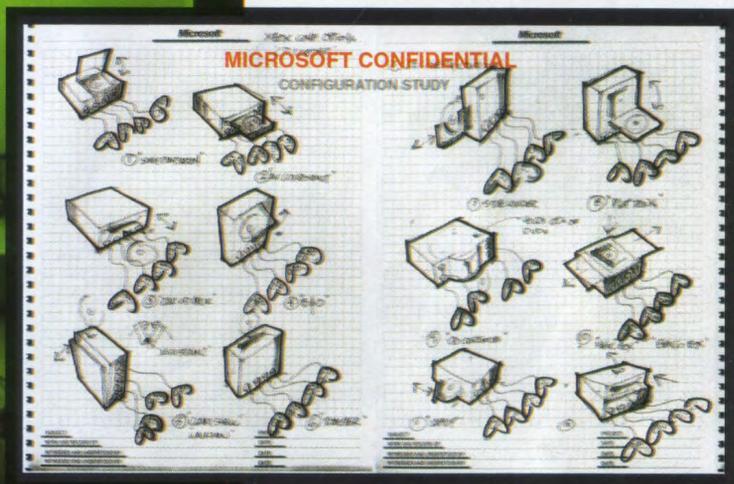
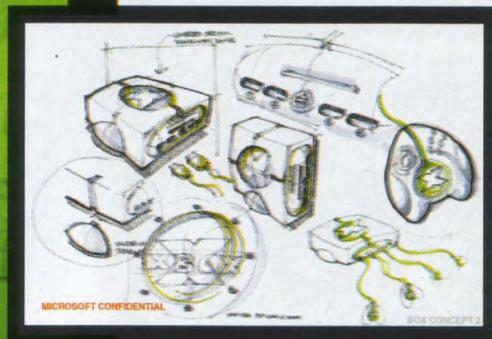
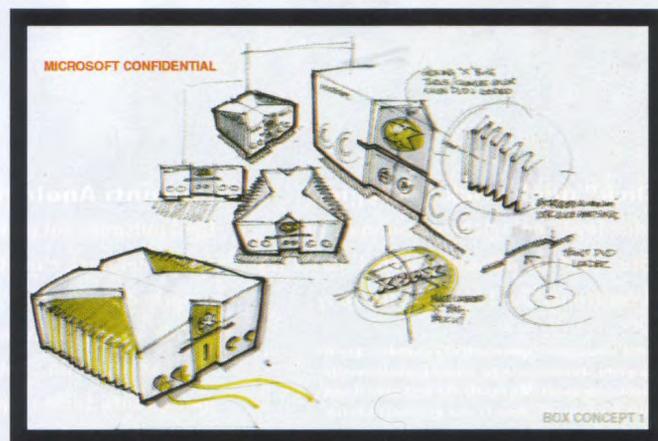



Foto di Michael Sexton

L'hoola hoop di Luke stava sopra il collage, nel punto in cui i prodotti apparivano più pratici e tecnologici. Quella era la sua zóna target, e ritornando ai suoi schizzi tolse tutto ciò che non aveva legami con i prodotti all'interno dell'hoola hoop. Infine Luke trovò ispirazione per il design definitivo diXbox negli amplificatori delle automobili. "Credo che sia questo il compito di Xbox, prendere quello che i game designer infilano dentro quei DVD e riportarlo in vita" ha detto. "Si tratta di un amplificatore di esperienza".

Uno dei maggiori vantaggi della Microsoft durante l'intero processo di design sta nel fatto che vicinissimi all'Area Xbox si trovano il laboratorio modelli dell'azienda e il centro di controllo qualità dell'hardware. Queste strutture, insieme allo staff di ingegneri meccanici ed elettrici, fanno sì che la Microsoft abbia tutto ciò che le serve per completare il processo di prototipazione in un paio di giorni. I tecnici possono sottoporre i progetti ai test sulle sollecitazioni che possono essere "inflitte" dai consumatori. Li cuociono per vedere se si surriscaldano, li lasciano cadere per vedere quanto possono essere maltrattati dai vostri fratelli, li invecchiano artificialmente per vedere se tutte le parti funzionano come dovrebbero anche dopo anni. E possono produrre dei modelli per un feedback istantaneo a partire dall'indagine di gruppo. Luke, per esempio, ha testato 50 combinazioni di colori (alcune unità erano più tendenti al cromo, altre avevano più verde), prima di approvare la scatola definitiva che vedete qui.

In esclusiva per voi: i primi schizzi del Xbox vedevano il sistema in ogni forma e in qualsiasi angolazione. Anche il DVD tray è passato attraverso una dozzina di configurazioni selvaggiamente concettuali. Le uniche regole sicure, sin dall'inizio, riguardavano il fatto che Xbox dovesse supportare quattro porte per il joypad ed essere semplice nel design.

"Dovete guardare questa cosa e sapere che può dare tutto. Deve sembrare in grado di dare l'esperienza di gioco con la più alta fedeltà possibile"

—Horace Luke, Xbox Creative Director

A parte i commenti sugli schemi di colore, sulle porte e la lunghezza dei cavi, la Microsoft sembra molto interessata a cosa voi giocatori avete da dire proprio nei confronti della Microsoft. Dopo tutto, si tratta di un nome cui i giocatori su console non devono nulla, e la Microsoft ha bisogno di cambiare velocemente se vuole raggiungere il suo obiettivo di predominio del mercato. "La gente pensava che la Microsoft avrebbe costruito qualcosa di troppo complicato", ci ha detto Luke. "Ed è questo il motivo per il quale vogliamo rendere l'Xbox super semplice. Perché mettergli una porta USB? Non avete bisogno di una SCSI sul retro. Non c'è una porta IDE sul retro. Non è un computer. E' un congegno. E' una mera scatola da gioco. Intervallo."

Xbox: controller

Doppio slot di espansione

Come il pad Dreamcast, il controller Xbox ha due slot sulla parte superiore per caricare le memory card e altri accessori, inclusi il microfono e le cuffie, tilt packs, e, come sbrigativamente aggiunge Seamus Blackley della Microsoft, "cose a cui non abbiamo ancora pensato".

Capacità di vibrazione

La possibilità di "animarsi" é realizzata da due motori, uno per i livelli alti, l'altro per i bassi, cosicché può vibrare a vari livelli dal "ronzio di una vespa" alla "meteora che atterra sulla vostra scrivania".

Cavo X-trang-long

Il cavo del controller misura circa 3 metri (il cavo DC era di circa due metri, e il Dual Shock arrivava a circa 2 metri e mezzo). Gli ideatori sperano che questo possa evitare ai giocatori di spostare il loro Xbox per terra ogni volta che vogliono giocare.

Controllo Digitale a 8 direzioni

"Click" degli stick analogici

Le due leve analogiche possono essere usate come dei pulsanti, come l' L3 e l'R3 del controller Dual Shock della Sony.

*Quest'immagine rappresenta la grandezza reale del joypad statunitense (e, molto probabilmente, di quello europeo). Microsoft sta testando il controller in Giappone, dove la sua grandezza verrà adattata al mercato.

Pulsanti Analogici

Ogni pulsante sul pad (ad eccezione dello Start, del Back e del D-Pad) è analogico proprio come il Dual Schock 2. In altre parole, sentono diverse quantità di pressione in modo da controllare, per esempio, quanto forte colpite in un gioco di combattimento.

Avete detto "back" button?

Si. Invece del tradizionale bottone *select* vicino allo *start*, Xbox ha un *back button* per navigare tra i menù e le opzioni.
La Microsoft aveva anche giocato con lo *start button* chiamandolo *forward*, ma alla fine ha optato per la dicitura convenzionale.

Evoluzione di un controller: blocchi grezzi sono stati modellati a mano e poi rifiniti a macchina secondo il parere degli utenti per raggiungere il design finale.

Il Joypad...

Si può discutere a lungo su come appaia il sistema Xbox, su come funzionerà, ecc., ma dal punto di vista del design sappiamo tutti cosa veramente importa: il controller. Come punto d'accesso del giocatore ad ogni sfida e come componente hardware che non solo deve apparire bello ma confortevole nelle vostre mani per ore di fila, il joypad è uno dei componenti sui quali la squadra Xbox sapeva di non poter sbagliare. Quindi, una volta arrivato il momento di ideare il pad Xbox, la Microsoft si è rivolta allo stesso gruppo di esperti fidati che aveva aiutato a dar forma al resto del sistema, i giocatori hardcore.

Dopo aver parlato con centinaia di videogame-dipendenti, la Microsoft è arrivata alla conclusione che la maggior parte delle persone gradisce il controller del Dreamcast, ma pensa che non sia abbastanza appassionante. Il Dual Shock, invece, ha incontrato dei pareri molto favorevoli per quanto riguarda il suo aspetto, ma é troppo piccolo per le mani dei giocatori americani. Con queste informazioni e altri dati dell'indagine a campione, il gruppo Xbox si è messo all'opera come Sherlock Holmes per trovare il controller che potesse sembrare ed essere perfetto! La squadra avrebbe portato ai gruppi di giocatori nuovi disegni del controller, avrebbe ascoltato ciò che piaceva e ciò che non sopportavano dei nuovi modelli, per poi ritornare alla lavagna da disegno a rifinire le idee. Questo processo è stato ripetuto finchè centinaia di ipotesi diverse non sono state raggruppate in tre disegni finali.

Quando questi tre modelli sono stati portati nuovamente al campione di giocatori, insieme ai controller per Dreamcast e Playstation, il 70% degli intervistati ha scelto il disegno finale che voi vedete qui.

Ora, quali caratteristiche sono state aggiunte e quali eliminate durante il progetto? Le prime idee per il controller comprendevano una finestra dall'aspetto familiare per la visual memory card. Perché è stata bocciata? "Siamo andati nelle case dei giocatori e li abbialo osservati giocare con il loro Dreamcast," ci ha spiegato Luke. "Nove su dieci non hanno mai rivolto lo sguardo al loro VMU. Infatti, non è fisicamente possibile mettere a fuoco così velocemente tra la vostra TV e quel piccolo apparecchio. Il ritardo che ne consegue rende la spesa economica di quel piccolo gadget superflua". Come ha sottolineato Luke, è bello vedere che togliendo quell'opzione, si è riusciti a mantenere il prezzo della memory card più basso. La Microsoft ha anche cambiato più volte idea sul numero dei bottoni sulla parte anteriore del pad (quattro o sei), ma "più volte nel tempo i giocatori ci hanno detto di non eliminarli (i bottoni extra, ovviamente)," ci ha detto Luke. "Vogliamo quegli extra. Devono rimanere lì." "E sono rimasti lì, senza dubbio una buona notizia per i fan dei giochi di combattimento".

Grilletti

I grilletti su entrambi i lati della parte inferiore del controller rispecchiano il design del pad del Dreamcast. Dotati di un'ampia corsa, danno un controllo del bottone analogico più preciso per cose come il puntamento della camera o l'accelerazione in un gioco di corsa

Abbiamo avuto la possibilità di maneggiare il controller di Xbox per un po' presso l'Area Xbox (senza provare alcun gioco), e ci è sembrato buono. Grande e solido, assomiglia molto al pad Dreamcast, ma è decisamente più anatomico e segue le linee delle nostre mani, come una versione migliorata del joystick Sidewinder per PC , cosa che non sorprende visto che molte persone hanno lavorato su entrambi i progetti.

L'Hardware...

L'area Xbox è un labirinto. Invece che in postazioni, qui ogni persona lavora nel proprio ufficio. Nel tentativo di scovare la sala conferenze ci imbattiamo in una serie di corridoi, con poche zone aperte per orientarci. Quando alla fine la troviamo, dopo essere passati per la cucina tre volte, è subito chiaro che siamo arrivati nel posto giusto. Striscioni verdi e neri penzolano dal soffitto. Un piedistallo a forma di X domina una parete. Posizionato sul tavolo in mezzo ai tipici sistemi da gioco, c'é un frigobar pieno della bevanda ufficiale dell'Area Xbox, una soda letalmente caffeinata. E quasi al fondo della stanza un Xbox dev kit (una delle prime unità, la versione semi definitiva viene consegnata agli sviluppatori in queste settimane) attaccato ad un monitor da 20", dove un delfino nuota disegnando morbidi cerchi sull'acqua mentre i raggi del sole filtrati danzano fra texture ad alta definizione.

Non è la demo più spettacolare che abbiamo visto. Il delfino e il suo ambiente sono dal punto di vista della qualità grafica al di sotto del nuovo Ecco the Dolphin per Dreamcast. Poi guardiamo il contatore posto all'angolo dello schermo. La demo sta viaggiando a 300 frame per secondo. Non male, considerando che è cinque volte più veloce di quanto il monitor possa mostrare. Seamus Blackey, dirigente dell'Advanced Technology Group di Microsoft (l'uomo che ha dato il via al progetto Xbox), ci osserva mentre guardiamo il delfino. "Sul chipset definitivo di Xbox, quella demo girerà ad oltre 1000 frame per secondo" ci dice. "E tutto questo è generato dal chip grafico. La CPU non sta ancora facendo nulla". La nostra attenzione é catturata dal potere di Xbox. Questo aggeggio può produrre grafica al livello di PS2 senza alcuna fatica.

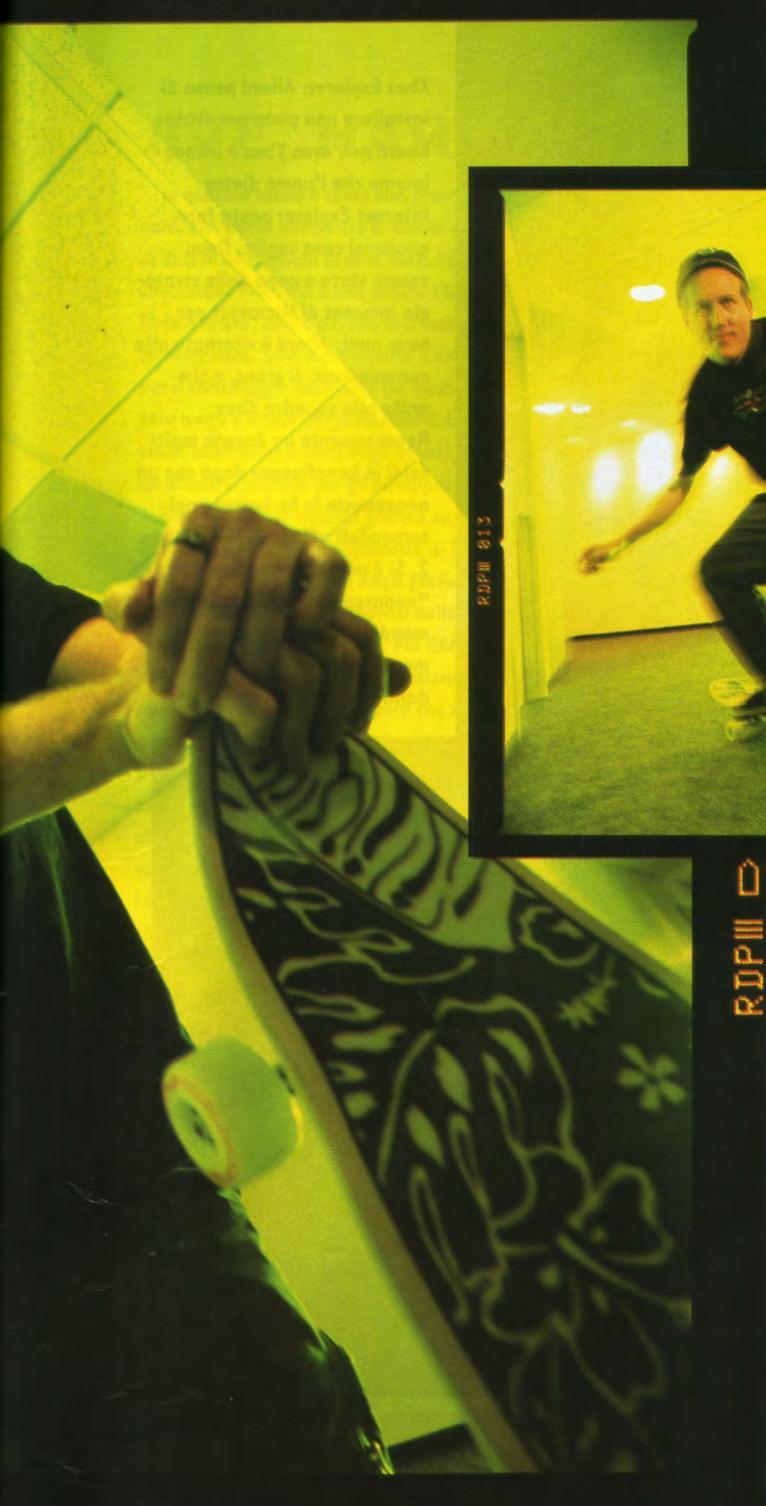
Paragoni tra Xbox e PS2 sono inevitabili e sicuramente benvenuti dalla squadra Xbox. Infatti, il loro sistema supera la PS2 quasi per ogni specifica tecnica. Ma questi ragazzi sono ancora più orgogliosi del processo che sta dietro la realizzazione dell'hardware, un design per il quale nemmeno vogliono riconoscimenti. "Non abbiamo progettato l'Xbox a tavolino" ci dice J Allard, il general manager della piattaforma Xbox. "Abbiamo parlato con la comunità di sviluppo dei giochi e loro hanno progettato Xbox".

"Quando faremo vedere il sistema, dimostrando che semplicemente serve per giocare, tutte quelle indiscrezioni viste in rete spariranno: la macchina che fa girare Excel, che serve a vedere la TV, che va ad energia atomica non esisterà più".

—Seamus Blackley
Manager, Advanced

Sin dall'inizio di questo processo "democraticop", Blackley e Allard hanno bombardato gli sviluppatori. "Cosa ritenete frustrante nelle console?" hanno chiesto. "Cosa amate? Cosa vi piace quando sviluppate prodotti per PC? Cosa non vi piace?" Hanno ascoltato un'infinità di volte gli sviluppatori lamentarsi perché il 30% del loro lavoro non é visibile a causa delle limitazioni dell'hardware, mentre l'architettura della PS2 risultava oggetto di molte critiche. "Il processore grafico della PS2 è super potente, ma dico, un frame buffer di 4 mega? Cosa ci posso fare con quello?" ci dice ancora Allard, riassumendo la maggior parte dei commenti degli sviluppatori sul sistema della Sony. "Ora devo pensare a come usare il mio tempo per costruire un buon gestore delle risorse per usare in maniera efficace i 4 mega a disposizione. E' come guidare una Ferrari con pneumatici lisci durante un giorno di pioggia. Non è possibile sfruttare veramente le potenzialità del sistema perché basta un componente debole per perdere la potenza complessiva".

Il gruppo Xbox ha inoltre costituito una commissione consultiva di personaggi chiave dell'industria del video game, tra cui John Carmack della id, il creatore dell'Unreal Engine Tim Sweeney, gente della EA, sviluppatori giapponesi e tecnici delle società di hardware per PC. Si è trattato più che altro di un accordo informale. I membri del consiglio, tramite e-mail, avrebbero dato suggerimenti sugli argomenti più svariati, dalla qualità della riproduzione nei film in DVD ai giusti comportamenti tariffari. "Abbiamo chiesto degli input e loro hanno risposto:

Foto di Michael Sexton

Il papà di Xbox prima di entrare nel mondo dei videogame giocava con l'acceleratore di particelle più potente del mondo, ai Fermi Laboratories, vicino a Chicago. Dopo aver fatto il programmatore ai Looking Glass Studios (lavorando sul System Shock) e il produttore alla Dreamworks, Blackley si é unito al DirectX team di Microsoft, lanciando per primo l'idea di Xbox. Negli ultimi tempi gioca a Jet Grind Radio, VibRibbon e Crazy Taxi perlomeno quando non sfreccia nell'area Xbox con il suo skateboard motorizzato: la frase "Seamus è stato qui" é scritta con un pennarello indelebile su di un buco largo 30 cm nel muro di un ufficio.

santo cielo! Voi, ragazzi, ci date ascolto davvero e adottate i cambiamenti che vi suggeriamo!" ha detto Blackley.

Blackley si ritrovò presto con un lungo elenco di componenti e specifiche, tutto ciò di cui aveva bisogno Xbox per diventare la nuova Formula1 dei videogiochi. La sua CPU avrebbe girato a 733MHz, cioè più del doppio della PS2. Ancora più importante, Xbox avrebbe dato agli sviluppatori ciò che veramente volevano. Un mucchio di RAM, 64 megabyte, unificata in modo da poter essere spartita tra la grafica, il suono, la fisica, ecc., a seconda delle singole esigenze. Poi c'è l'hard disk, un componente così unico per i giochi su console che l'abbiamo inserito in un box a parte. Tutto questo, insieme al chip grafico nVidia che finora era stato così

XBOX ONLINE AL LANCIO?

Siamo quasi ad un anno dal lancio di Xbox, ma i progetti online della Microsoft stanno già incominciando a prendere forma. Come prima cosa la grande notizia: non aspettatevi un modem a 56k per il lancio. Benché la società all'inizio avesse pensato di distribuire un modem analogico con il sistema, attualmente "è possibile, ma non è nei nostri piani" ci ha detto J. Allard. "Chi vuole avere a che fare con 45 secondi solo per la connessione per andare a cercare i propri amici? Chi vuole perder tempo a immettere i dati del provider? Chi vuole lasciare le proprie macchine accese tutta la notte per scaricare un singolo livello?"

Invece di accontentarsi della tecnologia odierna, Microsoft scommette sul futuro: sistema a banda larga tramite la porta ethernet in dotazione standard. E non sta certo perdendo tempo: alcuni titoli Xbox prodotti da Microsoft, dotati di supporto multiplayer online, saranno rilasciati contemporaneamente al sistema, il prossimo autunno. Si prevede che Halo della Bungie sia uno di questi titoli e Activision ha confermato che la versione migliorata per Xbox di Tony Hawk's Pro Skater 2 offrirà la possibilità di giocare in rete. La Microsoft sta anche considerando l'idea di permettere ai giocatori di spedire i file salvati sul Web per poterli condividere con gli amici. Benché la strategia della banda larga possa tagliar fuori alcuni giocatori finché le linee xDSL e i cable modem non saranno disponibili dappertutto, Microsoft come Sony è convinta che i giocatori vogliano delle esperienze di gioco senza compromessi e non siano disposti ad accontentarsi. "La gente vuole scaricare nuovi livelli da internet", ci ha detto Allard. "Vuole essere in grado di parlare con gli altri giocatori. Provate a ficcare tutta quella roba in un modem a 56k, non potrà venir fuori nulla di buono. Tecnicamente è comunque possibile, e se gli sviluppatori e i giocatori cominceranno a spingerci in quella direzione, prenderemo in considerazione la cosa, ma per il momento il nostro pubblico non vuole compromessi.

Xbox Explorer: Allard pensa di installare una pista per skate board nell'area Xbox e immaginiamo che l'uomo dietro Internet Explorer possa fare qualsiasi cosa voglia. Dopo essere stato a capo della strategia internet di Microsoft per nove anni, Allard è ritornato alla sua passione, il gioco, e si è unito alla squadra Xbox. Recentemente ha donato molti soldi in beneficenza dopo che un neoassunto lo ha battuto nel torneodell'ufficio di Tony Hawks 2. Si é poi scoperto che questo "neoassunto" era il campione mondiale di THPS2, segretamente infiltrato per il torneo dallo staff di Allard.

Photography by Michael Sexton

potente da esistere solo sulla carta, dota la Microsoft di un sistema che "mette il controllo creativo nelle mani dell'artista e non dei programmatori", ha detto Blackley.

Xbox è una console "amichevole" tanto quanto è potente. E' costruita su strumenti di programmazione e tecnologie hardware che l'industria del PC ha speso anni e milioni di dollari per perfezionare. "Non si tratta di qualcosa del tipo -oh, è nato un nuovo sistema. Ricominciamo da capo. Pensiamo di nuovo a tutto. Usiamo questo strano chip grafico che il mondo non ha mai visto prima-" ha detto Lorne Lanning, il capo di Oddworld Inhabitants, che ha recentemente spostato lo sviluppo di Munch's Oddysee esclusivamente su Xbox. Non è difficile immaginare con quale sistema Lanning, un noto critico della PS2, sta comparando l'Xbox. "Le uniche persone che si appassionano a sistemi del genere sono i fissati con la programmazione a basso livello. Non dovremmo inventare la cinepresa ogni volta che produciamo un film. Uno vuole concentrarvi sulla storia e i personaggi".

Xbox può produrre più del doppio dei poligoni della PS2. La combinazione di memoria e hard disk permette ai livelli di estendersi fino a dove l'occhio è in grado di andare. Ma non potete avere un'idea completa di cosa significhi l'Xbox per i giochi su console a meno che non consideriate ogni aspetto dela sua unità nVidia per la grafica, che offre agli sviluppatori una filosofia diversa da quella a cui sono abituati con altre console. "Di quanti poligoni pensate che il T-Rex del film Jurassic Park fosse fatto?" Ci ha chiesto Blackley? Alzammo le spalle. Milioni immaginiamo. "Si, chiunque pensa che si trattasse di milioni di poligoni, ma ne aveva soltanto attorno ai 74000. Risultava così bello perché gli artisti avevano utilizzato gli shaders." Gli shaders sono routine grafiche che, proprio come una texture map, caratterizzano ogni pixel in una scena di gioco. Ma invece di mappare una texture sul modello tridimensionale, gli shaders aggiungono degli effetti speciali extra, cose come mappature di luminosità che rendono il T-Rex bagnato e luciso, bump map che aggiungono texture alla pelle e mappature ambientali che riflettono la faccia terrorizzata del vostro personaggio negli occhi del bestione. E' vero, anche la GPU della PS2 può aggiungere

AVE, HARD DISK

In qualche modo è come una grande memory card, che possa contenere lo stesso quantitativo di dati di un migliaio di card della PS2 o 64000 Dreamcast VMU. Ma a ben vedere l'hard disk di Xbox è molto, molto più che una semplice memory card. Sarà sicuramente il luogo primario per il salvataggio dei giochi (la memory card da otto mega è lì solo per permettervi di portare i vostri salvataggi a casa degli amici), ma anche un attrezzo potente per gli sviluppatori.

Ecco perché. La qualità grafica su qualsiasi sistema è limitato dalla quantità di RAM, dove sono immagazzinati tutti i dati grafici e sul livello prima di essere elaborati dalla GPU e trasmessi sul vostro schermo TV. Più RAM avete e più i vostri livelli saranno impressionanti dal punto di vista grafico. Se é vero che nuovi dati possono essere continuamente riversati da un DVD nella Ram (una tecnica chiamata "streaming"), questo processo è limitato da un transfer rate relativamente basso. Questo è il motivo per cui gli sviluppatori normalmente caricano i livelli interi nella RAM in una volta sola e perché vedete spesso la scritta "now loading" sullo schermo.

L'hard disk di Xbox cambia tutto ciò dando agli sviluppatori tra i 500 e i 700 megabytes di memoria extra da usare come un grande serbatoio per le texture e cose del genere. E i dati scorrono dall' hard disk nei 64 mega di RAM così velocemente da non interrompere il gioco. "Gli sviluppatori di gioco progetteranno un percorso di 100 megabyte, che non può entrare nella memoria, ma lo potranno mettere sull' hard disk.", ci ha spiegato Allard della Microsoft. "E lo faranno in background durante l'introduzione FMV, una specie di parcheggio temporaneo sull'hard disk". Che cosa significa questo per i giochi? Immaginate Tony Hawk con due percorsi combinati a formare un immenso tracciato con un notevole miglioramento della qualità grafica. Olè. Una buona parte dell' hard disk è destinata ai giochi salvati e ad altre funzioni dell'utente, come ad esempio la capacità di creare le colonne sonore dei vostri giochi. Esatto, Xbox vi darà la possibilità di campionare le canzoni dai CD per salvarle sul hard disk (in pratica convertendole in un formato MP3 non trasferibile). Potrete risentirle durante i giochi che supportano questa caratteristica. "Stiamo incoraggiando gli sviluppatori che usano l'audio di tipo redbook a rendere possibile il salvataggio delle colonne sonore da parte dei giocatori", ha detto Allard "sarete in grado di inserire nel lettore i blink-182, unire 12 canzoni del CD e poi risentirle durante il gioco". Quindi, se penserete che la musica faccia schifo, sarà soltanto colpa vostra. La parte finale dell' hard disk sarà dedicata al salvataggio degli extra scaricabili da Internet. E per extra la Microsoft non intende patch di tipo PC per far funzionare i vostri i giochi come avrebbero dovuto fin dal rilascio. Extra significa nuovi livelli, percorsi, personaggi, skin e armi, tutte cose in grado i prolungare la vita dei vostri giochi per Xbox. "Beh, diciamo che state disputando una gara automobilistica " ci ha spiegato Allard. "Lo scenario sarà del tipo - congratulazioni, avete vinto il granpremio. Ora potrete scaricare un percorso speciale- lo scaricate e vi dice quanto spazio vi occuperà sul disco fisso".

La cosa migliore è che gli hard disk, al contrario di quanto avviene sui PC, non richiedono manutenzione da parte dell'utente. La Microsoft ha progettato il sistema in modo che non sia necessario fare il defrag del disco fisso. Se qualcosa si dovesse danneggiare, sarà disponibile il software di recupero, probabilmente incluso in un demo disk. Quindi se l'hard disk si rompe, nel peggiore dei casi avrete bisogno di scaricare un'altra volta i livelli e di registrare di nuovo le musiche che avete perso, un prezzo che si può benissimo pagare considerando cosa si ha in cambio.

NEANCHE LONTANAMENTE SIMILE...

Alcuni di voi conoscevano già l'aspetto di Xbox – o almeno avete provato a convincerci che lo sapevate. Dopo aver dato un'occhiata al nostro stesso schizzo (in alto), al falso scoop via internet diffusosi dappertutto (sopra e sotto), e lo schizzo (in basso) del lettore David DiFranco, è chiaro che la verità non è mai stata completamente conosciuta.

questi effetti, ma questo avviene solo spremendo al massimo il processore e diminuendo le prestazioni. Su Xbox invece gli shaders sono implementati a livello hardware; la GPU può farne fino a tre per ogni passata di rendering. "Xbox ci permette dei controlli sugli shader che non si erano mai visti ad un prezzo ragionevole su altri sistemi", ha detto Lanning. "Su Xbox li otteniamo quasi gratuitamente". Tutto questo significa che i disegnatori lavorando sui giochi Xbox possono contare su molti degli effetti che utilizzerebbero per fare dei gran finali per il cinema e la TV. "E' la nuova frontiera nel controllo delle scene" ha detto Blackley.

Xbox sarà differente dalla PS2 anche per alcuni concetti di base. Tantro per cominciare, Microsoft pensa di includere un V-chip per il controllo parentale. Ovviamente questa cosa non farà diventare il sangue verde né smorzerà il livello dei giochi per i bimbi dell'asilo. Funzionerà come il codice parentale del vostro DVD. Se lo attivate, Xbox non vi farà giocare sopra un certo ESRB rating a meno che non mettiate una password. Parlando di DVD, il sistema che comprerete in negozio non sarà in grado di proiettare film: avrete bisogno di comprare un telecomando separato per attivare l'interfaccia DVD. "Abbiamo parlato con tutti questi ragazzi che hanno comprato la PS2 perché si potevano vedere i film, mentre i giochi per loro erano solo un bonus " ha

XBOX E GLI ALTRI...

	Xbox	PS2	GameCube	E quindi?
CPU	733 MHz	294,912 MHz	405MHz Power PC	La velocità inganna. Il vero beneficio per Xbox dovrebbe stare nel chip Intel, meglio noto agli sviluppatori della misteriosa Emotion Engine di Sony
Processore Grafico	chip nVidia disegnato appositamente, a 250 Mhz	147,456MHz	chip "Flipper" a 202,5 Mhz	Il processore grafico dell'Xbox produce effetti spettacolari con un bassissimo carico sulla CPU, che può essere così dedicata alla fisica o all'intelligenza artificiale
Memoria Complessiva	64 Mb.	40 Mb.	43 Mb.	Xbox ha molta Ram, per giunta unificata e accessibile al doppio della velocità
Prestazioni Poligonali	125 milioni/sec.	66 milioni/sec.	6-12 milioni/sec.*	Per farla breve, ci possiamo aspettare da Xbox modelli 3D assolutamente dettagliati
Prestazioni Particellari	125M/sec.	150M/sec.	N.D.	La PS2 può generare più effetti luminosi rispetto alla console targata Microsoft.
Texture compresse	Si (6:1)	No	N.D.	Con la compressione delle texture, che non dovrebbe essere "a perdere", gli sviluppatori potranno ottenere immagini di livello cinematografico.
Sistemi di Memorizzazione	DVD da 2x a 5x, Disco rigido 8GB, Memory card 8 MB	DVD 4x, Memory card 8 MB	Disco proprietario da 1.5 GB, Digicard 4 Mbit, SD Card 64 MB	Seguendo la tendenza attuale, Xbox legge i DVD invece dei CD, ed ha il lettore leggermente più veloce di quello della PS2
Canali Audio	256	48	64	Xbox può generare 256 suoni contemporaneamente, molti di più dei concorrenti.
Supporto hardware per l'audio 3D	Si (64 canali 3D)	No	N.D.	Xbox supporta i sistemi surround di fascia alta, ma può implementare effetti 3D anche solo con due altoparlanti.
Connessione a banda larga	Si	Upgrade futuro	Opzionale	I giochi per Xbox potranno da subito offrire on-line gaming tramite la connessione a banda larga.
Riproduzione DVD	Telecomando opzionale richiesto	Si	No	Per vedere i DVD con Xbox sarà necessario un telecomando da acquistare separatamente.
Risoluzione Massima	1920x1080	1280X1024	N.D.	Xbox potrebbe essere l'unica console ad avere una risoluzione sufficiente per supportare appieno lo standard HDTV
Uscita Europea	Primo trimestre 2002	Novembre 2000	Ottobre 2001	Al momento del lancio di Xbox Microsoft dovrà competere con i giochi per PS2 di seconda generazione.

*Qui la competizione non é alla pari, dato che le specifiche di Nintendo riportano il dato reale, mentre Sony e Microsoft indicano quello massimo teorico.

detto Allard, riguardo alla decisione di prevedere un telecomando a parte. "Noi eravamo dell'idea 'sì, vi vogliamo come clienti successivamente, ma saremmo veramente matti se vi lasciassimo comprare un Xbox per toglierlo dalle mani di un giocatore e usarlo per vedere i film".

Avrete anche fatto caso che Xbox non sfoggia porte USB, benchè la Microsoft avesse inizialmente annunciato il contrario. Sembrerebbe una piccola crepa nell'armatura di Xbox, ma Blackley è fermo sul fatto che l'USB non appartiene alle macchine da gioco perché non c'è alcuna garanzia che una volta lontane dagli scaffali le periferiche funzionino automaticamente una volta collegate. "Ci sono possibilità infinite per noi di lavorare con persone che fanno videocamere o aggeggi per realizzare degli adattatori", ha detto. "E a quel punto potrete essere sicuri che la videocamera o qualsiasi altra cosa inserita funzionerà perfettamente". La Microsoft ha anche promesso che la sequenza d'avvio di Xbox sarà molto più corta delle campane e dei fischietti con cui parte la PS2. Prevedono che con l'Xbox si potrà vedere il titolo del gioco sullo schermo entro otto secondi dal momento in cui accenderete la macchina.

Un colpetto sulla porta dell'aula conferenza ci fa capire che il tempo per le domande sull'hardware é terminato. Prima di passare ai giochi in azione su Xbox, però, Blackley approfitta per dare un altro messaggio. Nel nostro concentrarci sulla tecnologia a quanto pare abbiamo dimenticato un punto importante. "La gente ha sempre chiesto quale sia l'unicità di Xbox" ci ha raccontato, "e io non penso che sia la tecnologia o altro. E' il fatto che l'abbiano fatto dei ragazzi come noi. Noi siamo giocatori e siamo un po' fuori di testa, quindi stiamo lavorando sodo per rendere Xbox diverso da tutto".

La calza di Bill...

Dando per scontato che Bill Gates poco o nulla sappia della vecchina a cavallo della scopa, con relativa storia sulla calza e i bambini buoni e cattivi, ci limitiamo a prendere atto della coincidenza di date: 6 gennaio 2001. Questo il giorno scelto dal capo della Microsoft per l'anteprima mondiale di X-box, svoltasi al Consumer Electronic Show di Las Vegas. Lo stile "casual", solitamente adottato da Gates nei suoi show personali al Comdex, la maggior fiera americana di informatica, ha caratterizzato anche questo appuntamento, con l'aggiunta di due spalle di un certo valore: Seamus Blackley, uno degi artefici di X-box già incontrato nel corso dello speciale, e The Rock, star del wrestling americano. Il lottatore sarà uno dei protagonisti, in forma virtuale, di WWF Raw Is War, uno dei titoli di punta che accompagneranno l'uscita sul mercato di X-box. Sul palco, Gates e The Rock hanno scherzato, in puro stile convention americana, sulle cose che li accomunano e sui punti di contatto tra i rispettivi mestieri. La presentazione di X-box é stata uno dei punti forti del CES 2001, a sottolineare come l'intrattenimento elettronico sia sempre meno una questione "di nicchia".

NEL DESERTO DEL NEVADA...

Bill Gates impegnato al CES 2001 di Las Vegas (in alto) svela al pubblico forme e colori di Xbox, poi scherza con "The Rock" (in basso), che lo sovrasta con la sua mole da autentico wrestler.

A sinistra, i confronti dimensionali tra Xbox e GameCube proposti dal sito www.nintendonation.com, quasi una rapporto 4 a 1

CHE LA SFIDA ABBIA INIZIO!

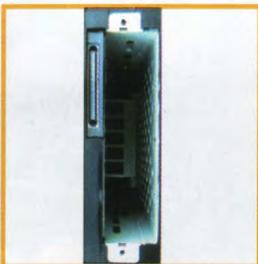
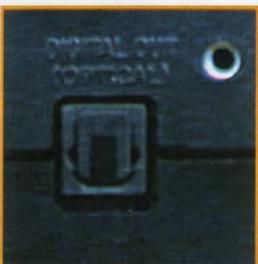
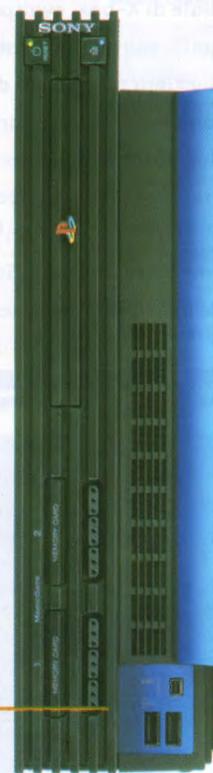
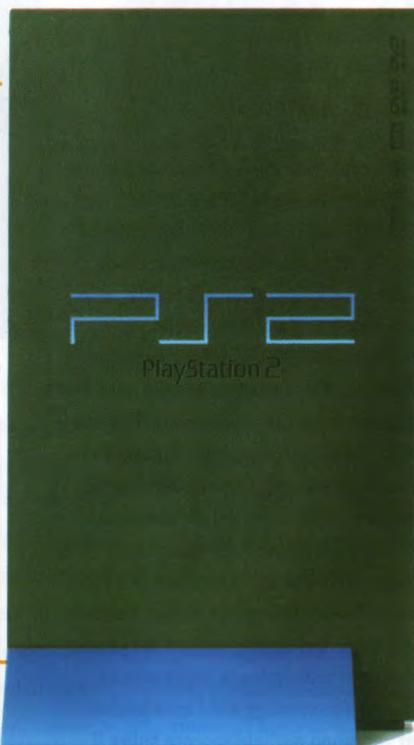
Già, la competizione... Tutti dicono che faccia bene, a partire dalla Sony, che ha accolto con un certo fair play, almeno apparentemente, la presentazione di X-box. La casa nipponica non teme lo scontro con il gigante Microsoft, e anzi dà il benvenuto ai rivali d'oltreoceano, sottolineando i benefici della competizione. Rispetto alla scheda tecnica riportata a lato, che vorrebbe X-box vincente su quasi tutti i terreni contro la PS2, alla Sony si limitano a ricordare il caso Nintendo 64, decisamente più potente della PlayStation eppure dominato in fatto di vendite. "La potenza bisogna anche saperla sfruttare", ci ha dichiarato Andrea Cuneo di Sony Italia... Chi invece per adesso tace é Sega. Dal quartier generale europeo, a Londra, giungono soltanto no comment. Paura o suspense? EGM Italia propende per la seconda ipotesi, dato che Dreamcast si doterà nei prossimi mesi di una serie di accessori assolutamente interessanti, estendendo ancora la sua connettività, e sembra ben decisa a conquistare il predominio nel gioco via internet. Dreamcast sarà anche la prima consolle a dotarsi di un lettore MP3. Quanto a Nintendo, la casa dell'idraulico più famoso del mondo mantiene un atteggiamento sornione, aspettandosi molto dal suo GameCube. Fonti ufficiose dicono che la vera battaglia di Nintendo potrebbe essere quella del prezzo: il cubo, avvantaggiandosi del processo produttivo al rame di IBM, potrebbe risultare piuttosto economico in confronto al gigante X-box.Uno scontro sul prezzo, in effetti potrebbe avvantaggiare i consumatori che però, sull'altro fronte, con quattro competitori vedranno probabilm<ente salire il numero dei giochi realizzati in esclusiva per una sola console, e i proclami di Microsoft, da questo punto di vista, non fanno presagire nulla di buono...

PS2: campione in carica

Firewire
Sony, dall'alto del suo magistero, le ha pure cambiato nome. Come sulle sue videocamere digitali, la porta in standard IEEE 1394 si chiama i.LINK, ma sempre quello é: il collegamento con tutto quanto é DV, ovvero Digital Video. Il potenziale multimediale di PS2 sarà ovviamente esaltato da questa connessione che può arrivare a 400 Mb/s.

Usb
Famigliari alla maggior parte degli utenti PC, queste due porticine aprono alla PS2 il mondo delle apparecchiature "consumer". Mouse, tastiere, webcam, modem, non c'é praticamente accessorio elettronico che manchi dalla lista delle periferiche usb, tutte collegabili "a caldo" e in grado di collegarsi in catena fino al teorico numero di 128.

Memory card
Totalmente incompatibili con le vecchie memory card della Playstation1, i nuovi supporti di memorizzazione di PS2 hanno ovviamente seguito il balzo tecnologico fra le due console. Più capienti (8 mega invece di 1) e molto più performanti, si adeguano al gigantismo dei giochi odierni. Spiace un po' per la mancata retrocompatibilità...

Expansion slot
Tre pollici e mezzo, guarda caso la larghezza dei dischi fissi standard per PC... Ci si potrebbe immaginare che il disco vada dentro, e invece... Forse! Le prime immagini a nostra disposizione (vedi pagina 73) ci presentano un disco esterno, collegato al connettore in stile Pc card che vediamo in foto. Che altro allora? Staremo a vedere.

Digital out
Connettore ottico per l'audio digitale. Per gustare al massimo l'audio dei giochi ma soprattutto dei DVD é necessario collegare con un cavo ottico questa uscita ad un amplificatore dotato di ingresso digitale. L'audio in 5+1 farà così il suo ingresso in casa vostra, e l'esperienza home video non sarà mai più la stessa...

AV Multi Out
Connettore audio video. Da qui parte l'unico cavo video in dotazione con la PS2 per collegare console e televisore, con il segnale video composito. Per utilizzare invece il segnale S-video o RGB bisogna acquistare altri cavi, e in questo caso occhio al portafoglio. A breve si attende il box per collegare il cavo video a un monitor per PC.

Ecco gli sfidanti... Playstation2 e GameCube sono destinati ad essere i due concorrenti più temibili di Xbox, anche se la PS2, al lancio della console Microsoft, sarà in commercio da più di un anno...
Questo permetterà alla PS2 di sfruttare appieno il successo planetario della Playstation1, segnato da 65 milioni di unità vendute. E mentre Microsoft pianifica il futuro di Xbox prevedendo di vendere 100 milioni di pezzi, PS2 non sta a guardare. Già vendute circa 11 milioni di console, senza contare i problemi di approvvigionamento del mercato americano che hanno fatto in un primo momento andare i prezzi alle stelle. A proposito di prezzi, in USA il prezzo di listino é di 399 dollari, in Italia 899 mila lire.

Pro...

Sulla PS2 si é ormai detto tutto (e buona parte del contrario). Nata per rivoluzionare l'intrattenimento domestico, ha tutti i numeri per riuscire a farlo, a partire dalla possibilità (futura) di connettere quasi qualunque tipo di periferica, oltre a un processore di potenza ragguardevole. Garantisce la compatibilità con lo sterminato archivio di giochi per Playstation1.

...e contro

L'uscita di Xbox ne ha in qualche modo ridimensionato l'immagine di belva tecnologica, mentre i detrattori puntano su un paio di questioni ancora in discussione: RAM a disposizione non in grande quantità e difficoltà di programmazione causata dall'oscura Emotion Engine che sta alla base del sistema.
Due porte per controller possono sembrare un po' poche, confrontate con le quattro di DC, Xbox e GameCube.

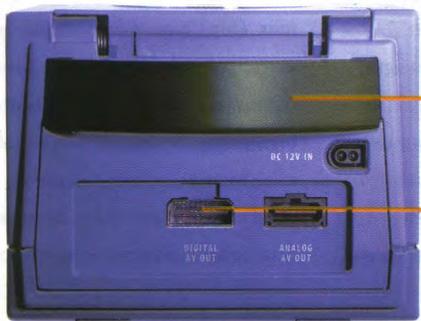
Gamecube: lo sfidante

Secondo un autorevole analista americano, Gamecube non riuscirà a andare oltre il ruolo di terzo incomodo nella guerra delle console, lasciando a PS2 e Xbox il compito di lottare per il titolo di sistema più venduto.
Ovviamente al di là dell'oceano (Pacifico) queste previsoni non sono molto condivise, essendo ritenute troppo "yankee". La casa dell'idraulico più famoso del mondo crede comunque molto nella sua più recente creatura, sostenendo di avere imparato la lezione del N64: una console potenzialmente molto più performante della Playstation1 che ha però segnato il passo per quanto riguarda facilità di sviluppo e coinvolgimento delle case produttrici. Perso il primo round, Nintendo ci riprova...

Pro...

Cresciuto un po'in sordina, almeno per noi europei, il GameCube regge senza problemi il confronto tecnologico con Xbox, é maneggevole e verrà lanciato con un avveniristico Pad (vedi speciale 2001).
Mario e compagnia renderizzati dal nuovo chip grafico "Flipper" saranno senza dubbio il miglior biglietto da visita per Nintendo.

...e contro

Nessuno dubita del successo di GameCube in Giappone, ma viene da chiedersi cosa succederà in Europa dopo il mezzo flop del N64. Il cd in formato proprietario lascia un po' interdetti, anche perché GCB non potrà funzionare come player DVD, al contrario di Xbox e PS2.
Nintendo potrebbe spingere ancora sulla sua fascia di "aficionados", quella degli under 18, dimenticando gli altri.

Adattatore per GBA
Si potrà utilizzare il Game Boy Advance come schermo a colori personale per il Gamecube. E' sufficiente collegarlo a una porta controller e il gioco é fatto. Nintendo cita come uno dei possibili utilizzi l'impostazione tramite il visore personale degli schemi nelle simulazioni di Football americano e delle tattiche nel calcio

Digicard
Sul frontale della macchina si trovano due slot per le digicard, ovvero le memory card del Gamecube. Queste sono in grado di memorizzare 4 Megabit (circa 500 Kb.) di informazioni, e sono più piccole delle memorry card per Playtation. Nintendo garantisce la possibilità di usare i due slot anche per quattro giocatori, cambiandole a caldo

Afattatore SD-Digicard
Le memory card in standard SD (Secure Digital), sviluppate dalla Panasonic e grosse quanto un francobollo potranno essere lette dal Gamecube con questo adattatore. Memorizzano fino a 64 Mb. di dati, cioé 128 volte la capacità di una Digicard standard, e sono compatibili con fotocamere digitali e MP3 player.

Modem
Il Gamecube presenta sul fondo uno slot per un modem 56k, che però non sarà incluso nella confezione. Il sistema é assolutamente Plug and Play, basta inserire il modem e Gamecube può collegarsi. A cosa, per ora, non si sa, dato che i piani di Nintendo per il gaming on line sono piuttosto nebulosi...

Modem a banda larga
Non poteva mancare: anche Nintendo equipaggerà la sua console con un interfaccia per l'internet a banda larga, da inserire nello stesso slot del modem.
Il fondo del Gamecube presenta poi altre due porte: una seconda seriale e una parallela ad alta velocità, i cui utilizzi non sono stati chiariti

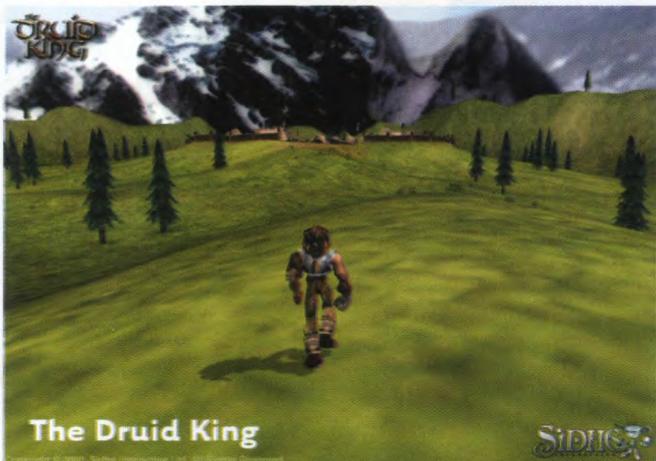
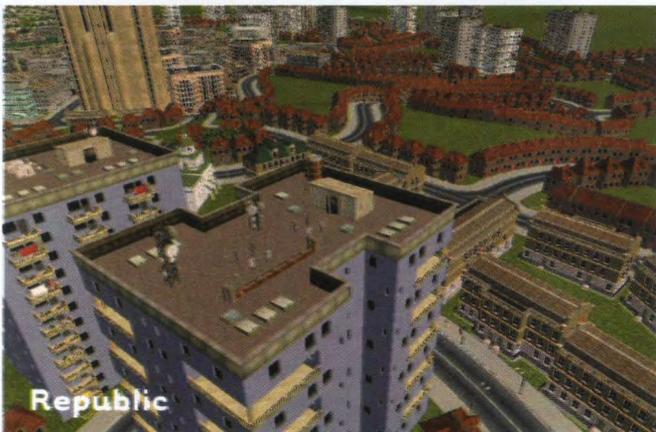
Cavo Video Digitale
Oltre allo stesso connettore audio/video che Nintendo usa fina dai tempi del Super NES, il retro del Gamecube presenta un'uscita per il video digitale. Con questo si potrà connettere GC ad apparecchi per la TV digitale (DTV) o per quella ad alta definizione (HDTV). Si nota inoltre il maniglione , utile per il trasporto.

Ecco qui Malice: una favola nera e comica al tempo stesso. Originariamente concepito per un'altra piattaforma, è ora un titolo di lancio di Xbox da Argonaut Games, lo studio inglese che sta dietro Red Dog e la serie Croc.Queste sono catturate in tempo reale, non provengono da un filmato. Viaggiano ad un framerate elevato su un dev Kit Xbox di prima generazione.

I Giochi...

Seamus Blackley ci sta sottoponendo a un lungo interrogatorio su Gradius III & IV. "Usate il power-up automatico o il manuale?" ci ha chiesto. "Quante volte aumentate la vostra velocità? Quale missile usate?" Sapevamo che i ragazzi Xbox erano dei giocatori hardcore, ma ci domandavamo quanto di quel repertorio riguardasse un gruppo per le Pubbliche Relazioni. Tutto ciò prima di vedere la macchinetta a gettoni stile Robotron nella hall. Tutto ciò prima di vedere le scatole di Genesis cart sui muri come opere d'arte. Tutto ciò prima che volassimo a Redmond per queste interviste, che spesso si trasformavano in una serie di cavolate sui nostri momenti di gioco preferiti. "Quando giochi con Grandius o con Tony Hawk, e fai qualcosa che non puoi credere di aver fatto ma che hai appena fatto, c'è un collegamento così grande tra te e la macchina che non riesci neanche a capirlo", ha detto Blackley durante una di queste discussioni. "La ragione per cui io mi appassiono a Xbox ogni giorno è dovuta agli sviluppatori che amano quel tipo di mer_(bip) e che si stanno convertendo a Xbox."

Essendo loro stessi dei giocatori, gli Xboxer sanno che sono i giochi che fanno o distruggono una console. Questo è il motivo per cui Allard supervisiona un esercito di ragazzi il cui unico lavoro é quello di mettersi in contatto con i produttori e gli sviluppatori, aiutarli a lavorare con l'hardware, procurarsi i titoli in esclusiva per l'Xbox e, in breve, "rendere i produttori ricchi e far diventare gli sviluppatori degli eroi".

Allard prevede di avere almeno 10 titoli di sviluppatori esterni pronti per il lancio, in tutti i generi principali: sport, racing, azione e combattimento. La sua politica riguardo a questi giochi è semplice. Il suo motto è "Niente porting, nessuna patch, niente mer_(bip)". La Microsoft avrà un comitato di controllo che approverà ogni potenziale titolo Xbox all'inizio del suo sviluppo. Ovviamentye Sony, Sega e Nintendo fanno affidamento su un analogo controllo di qualità (benchè tendano ad approvare i giochi alla fine del ciclo di sviluppo), tuttavia continuamo a vedere delle schifezze di giochi su quei sistemi. Perché dovremmo aspettarci qualcosa di diverso dalla Microsoft? "Sappiamo di cosa è capace la macchina," ci spiega Allard. "C'è un livello minimo di qualità. Se

Destinati a Xbox: New Legend di Infinite Machinesarà disponibile al lancio; Druid King, della Sidhe Interactive è previsto per l'inizio del 2002; Elixir Studios sta preparando Republic, la sua simulazione politica; e infine Yager (titolo allo studio) arriverà dallo sviluppatore tedesco Yager Development.

Le immagini segnate con questo simbolo sono degli screenshot reali da Xbox, che viaggiano sui dev kit di prima generazione che offrono il 50% della potenza del sistema definitivo. Tutte le altre immagini sono da PC.

VUOI FARE UN GIOCO PER XBOX?

"Chi era Naughty Dog prima di Crash Bandicoot? Chi era Alexi (Pajitnov) prima di Tetris? Chi erano i folli che vennero fuori con Pokémon prima di incontrare Nintendo?"
La risposta a tutte le domande di Allard è, ovviamente, nessuno. E, poiché la squadra Xbox sa che l'innovazione su ogni sistema spesso ha origine da un ragazzo anonimo e non da società famose, alla Microsoft sono molto interessanti in questi tipi di "nessuno" – abbastanza interessati da offrire due programmi per aiutarli a diventare qualcuno su Xbox.
Uno è l'Xbox Prototype Kit, con cui i potenziali sviluppatori ricevono istruzioni su come costruire un PC che possa avvicinarsi a Xbox, più i dettagli e gli strumenti per aiutarli a scrivere il codice. Il secondo programma ha come obiettivo delle operazioni ancora più piccole: - il proverbiale "due ragazzi in un garage con un'idea micidiale" ha detto Allard. Se un'idea particolare attira l'attenzione di Microsoft, un Xbox dev kit sarà inviato ai responsabili di quell'idea, che saranno aiutati a portare il gioco fino al punto in cui potranno offrirlo ai produttori. Che cosa ci guadagnerà Microsoft? Si spera tantissimi e originalissimi – possibilmente in esclusiva – giochi per Xbox, forse persino the next big thing.

non lo sorpassi, noi non siamo interessati". La Microsoft richiede che ogni gioco per PS2 o PC in arrivo sul Xbox venga migliorato in modo da poter trarre i benefici del nuovo e più potente hardware. "GLi sviluppatori vengono da noi con cose del tipo 'Hey, stiamo preparando una versione per PC a giugno e potremmo arrivare a una versione Xbox per le vacanze. Cosa ne pensate?' E noi: 'Bene, userete i pixel shaders? Utilizzerete la memoria in più per aumentare i livelli? Quanti poligoni hanno i vostri personaggi? Cosa state facendo di speciale per Xbox?" Allard punta sulla versione migliorata per Xbox di Tony Hawks's 2 come esempio. Offrirà multiplayer su internet, oltre a parchi del primo gioco. Report precedenti indicano che questi vecchi parchi verranno incorporati nei nuovi livelli di gioco, per rendere l'ambiente più realistico. L'elenco dei publisher per Xbox è semplicemente grandioso. Prendiamo ad esempio la gigantesca Electronic Arts che ha recentemente annunciato il suo supporto. Abbiamo visto che la EA sta collaborando con la Microsoft sin dall'inizio come parte del comitato consultivo (forse è questa la ragione per cui la EA ha evitato Dreamcast). Gli sviluppatori della EA hanno ordinato più di 500 Xbox dev kit e stanno portando la maggior parte dei loro titolo al sistema. Si prevedono 10 titoli entro i primi sei mesi. Ogni produttore che conta, più di 200 in totale, ha a che fare con Xbox. "Ovviamente la Sony sta impegnando tutte le sue armi per tenere sotto chiave la maggior parte delle esclusive PS2, ma per il momento abbiamo ottenuto

L'ELENCO DEI GIOCHI FINORA...

Titoli confermati

Tony Hawk 2 Enhanced • Activision
Internal Affairs • ATD
Salt Lake City 2002 • ATD
1906: An Arctic Odyssey • Black Cactus
Halo • Bungie
Defender of the Crown • Cinemaware
Title Defense • Climax
Stunt Driver • Climax
SRC • Criterion
X-Isle • Cytek
Dragon's Lair 3D • Dragonstone
Knockout Kings • EA
Madden NFL 2002 • EA
SSX Snowboarding • EA
VIP • Kalisto/Ubi Soft
Kessen 3 • Koei
Crash Bandicoot X • Konami
Metal Gear Solid X • Konami
Silent Hill X • Konami
Black & White • Lionhead
Project: Dragonfly • Lost Boys Games
Soldier of Fortune • Majesco
Tyco R/C • Mattel
F1GP3 • Microprose/Hasbro
Crimson Skies • Microsoft
MechWarrior X • Microsoft
Oddworld: Munch's Oddysee • Oddworld Inhabitants
Warzone Online • Paradox
Giants • Planet Moon
Picassio • Promethean Design
Half Life 2 • Sierra
Tetris World • THQ
WWF • THQ
Villeneuve: Virtual Velocity • Ubi Soft

Titoli non confermati

Spider-Man • Activision
Operation Flashpoint • Bohemia Interactive
Colin McRae X • Codemasters
FIFA 2002 • EA
NASCAR 2002 • EA
WCW X • EA
Lara Croft X • Eidos
Legacy of Kain • Eidos
Duke Nukem X • GoD
Jurassic Park 3 • Konami
The Thing • Konami
Outcast 2 • Infogrames
Obi-Wan • LucasArts
Star Wars Galaxies • LucasArts/Verant
Ready 2 Rumble Round 2/3 • Midway
Spy Hunter • Midway
Star Trek Voyager: Elite Force • Raven
Desert Storm • SCi
The Great Escape • SCi
Thunderbirds • SCi
Pack Rat • Screamin Monkey
The Matrix • Shiny
Sacrifice • Shiny
Sinister RPG • Sinister
Final Fantasy X • Square EA
Neverwinter Nights • Stormfront
XFL • THQ
Rayman Revolution • Ubi Soft
Jungle Book • Ubi Soft
Dinosaur • Ubi Soft
Rayman Online • Ubi Soft
Rayman Tribes • Ubi Soft

"Siamo in procinto di mostrare quattro titoli che sono più forti di ogni altra cosa per PS2 al momento. Beh, forse mi sono anche tenuto basso...".

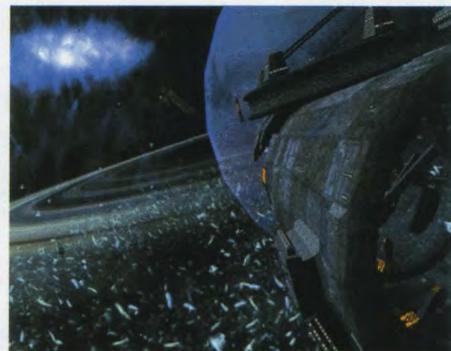
—Ed Fries, VP of Games Publishing

Il Game Boy di Xbox: Prima che Ed Fries ne assumesse il controllo nel 1995, la Microsoft Games Division aveva un titolo ben conosciuto: Flight Simulator. Sbadiglio. Oggi c'è Motocross Madness, Starlancer, Age of Empire – oh, e un certo gioco giapponese chiamato Metal Gear Solid (Microsoft ne pubblica la versione PC). Oltre alla direzione dello sviluppo interno per Xbox, Ed è l'uomo che si occupa del reclutamento di sviluppatori di talento per attirarli nella squadra di sviluppatori targati Microsoft. E' bravo nel suo lavoro? Chiedete a Lorne Lanning.

tutto ciò che volevamo", promette Allard. "Abbiamo siglato accordi per giochi veramente forti. Sono quelli in grado di far passare l'utente da una console ad un'altra".

Sono comunque i giochi sviluppati internamente che all'inizio segneranno il livello di qualità di Xbox. Ed Fries, il vice presidente della produzione giochi della Microsoft, coordina 12 case di sviluppo giochi interne e 19 esterne che stanno ideando 40 giochi per Xbox al momento, senza contare i 12 titoli in sviluppo in Giappone. "Ho circa una dozzina di giochi che ambiscono all'uscita in contemporanea con il lancio, al momento, ma quel numero probabilmente si ridurrà a sei con l'avvicinarsi della data". Fries sta pianificando di portare da 20 a 30 titoli sul mercato durante il primo anno di vita della console. Come Allard, anche lui ha come obiettivo di coprire tutti i generi. Sappiamo che in cantiere c'è un gioco da combattimento con Bruce Lee, così come titoli di snowboarding e calcio. Gli studio giapponesi della Microsoft stanno abbozzando idee per un RPG, ma nulla è stato ancora approvato. Fries sta puntando tutti i primi giochi per Xbox sullo zoccolo duro dei giocatori tra i 16 e i 26 anni. "Quelli sono i giocatori che influenzano tutti gli altri", ci ha detto Fries. "Quelli sono i ragazzi che stanno in piedi tutta la notte per comprare la console. E noi vogliamo dargli cosa vogliono, per poi allargarci in un secondo tempo." Fries ha anche ben presente ciò che quei giocatori non vogliono. "Non stiamo facendo porting", ha detto. Il gruppo di sviluppo interno sta prendendo i marchi di proprietà della Microsoft PC, come Crimson Skies e Mechwarrior, e ne sta realiz-

I PIANI PER IL GIAPPONE

"Penso che il Giappone sarà il mercato più difficile per Xbox", ci ha detto Ed Fries. "Allo stesso tempo, penso che possiamo avere successo". Attualmente c'è un atteggiamento compiaciuto, considerando che per ora nessuna console da gioco americana aveva avuto successo nell'instabile ma cruciale mercato giapponese. Microsoft, come ci si potrebbe aspettare, non sta per invadere il Giappone senza un piano. Tanto per cominciare tutti gli alti funzionari della società hanno cercato di convincere gli sviluppatori giapponesi sin dall'autunno del 1999 e finora praticamente tutti i nomi che contano inclusi Capcom, Konami e Namco stanno lavorando su giochi per Xbox. Persino la Square, "amica" di Sony da lungo tempo ha annunciato anche se non ufficialmente il suo supporto.
D'altro canto, la Microsoft può contare sulla sua fiorente casa di sviluppo giapponese. Entro la fine di giugno più di 100 programmatori, artisti e altre persone lavoreranno in questo studio che ha sede a Tokyo ed é diretto da Toshiyuki Miyata. Fries ha portato via Miyata aalla Sony, dove ha lavorato come uno degli uomini di punta per lo sviluppo inerno dei giochi (recentemente Miyata è stato il responsabile del progetto Dark Cloud). "La grande cosa di Miyata San è che ha molte conoscenze, contatti ad altissimo livello" ha detto Fries. "Sta lavorando con degli sviluppatori veramente interessanti di cui avete già sentito parlare, ma di cui non posso ancora fare il nome". Miyata sta supervisionando tre progetti interni e circa una dozzina di progetti esterni. Questi giochi verranno lanciati sia sul mercato USA, sia quello giapponese, e non verranno contrassegnati con nessuna etichetta tipo "Microsoft Japan" per differenziarli dai giochi americani e europei. "Preferiamo fare dei giochi là che possano funzionare in tutto il mondo ma che abbiano un gusto giapponese e che possano quindi avere un grande successo in Giappone", ha detto Fries, "ma potremmo produrre alcuni giochi al di fuori del gruppo di Miyata solo per il mercato giapponese, man mano che si andrà avanti".

L'acquisizione da parte di Microsoft di Digital Anvil significa che il trading game Freelancer (in alto), di cui si é molto parlato, è senza dubbio in corsa per Xbox. Sotto, le prime immagini tipo Hydro Thunder di JetSprint (titolo provvisorio) della Funcom. Sta funzionando su uno dei primi dev kit di Xbox, ma Microsoft deve ancora dare l'approvazione per lo sviluppo del gioco.

zando delle versioni "consolizzate" utilizzando lo stesso universo. Quindi avrete, per dire, un gioco come Mechwarrior con lo stesso ricco backstory, ma il gioco sarà più chiaro nella simulazione e ci sarà più azione. Proprio per il bando ai porting da PC, la Microsoft non ha in mente di realizzare una tastiera e un mouse per Xbox.

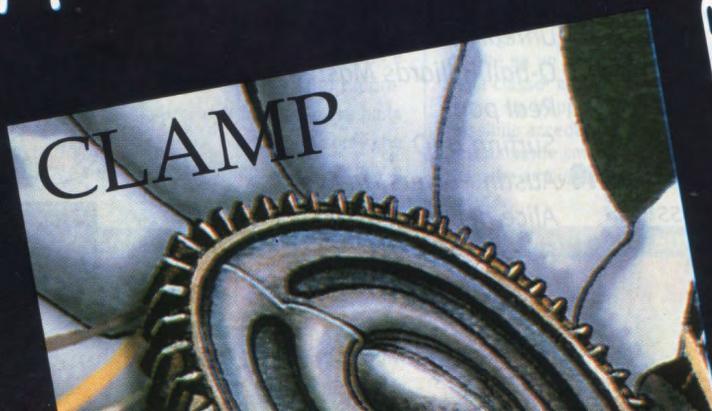
E questo ci porta indietro al piano generale della Microsoft per Xbox. I ragazzi dietro le quinte insistono che, nonostante il suo interno da PC, si tratta di una console hardcore. Certo, continuamo ad avere quelle domande senza risposta sul sistema. Quanto costerà? (intorno ai 300$, pensiamo, circa 700.000 lire). Qual è la data esatta del suo lancio? Ma è chiaro che i ragazzi dietro questa cosa conoscono i loro giochi e sanno come si gestisce un hardware business, anche se si divertono nel farlo.

"Potreste essere veramente preoccupati sul fatto che io e J utilizziamo i nostri skateboard nei corridoi comportandoci come degli adolescenti idioti", ha detto Blackley, "ma in realtà siamo molto seri sulla ricerca del giusto prodotto per i ragazzi che lo compreranno. Spendiamo molto tempo pensando a come sarà entrare in un negozio per comprare quel titolo in uscita, che cosa vi passerà per la mente e cosa chiederete al commesso. Ricordo quella sensazione e voglio essere sicuro che questo prodotto sia il massimo per quelle persone".

E se non siete ancora soddisfatti, state tranquilli, le cose potevano andare peggio. "Che cosa sarebbe successo se l'unico evidenziatore che avevo quando ho iniziato a progettare l'Xbox fosse stato rosa?" ci ha detto Luke.

INU-YASHA
犬夜叉
non c'è pace per nessuno spirito
Il nuovo manga di
Rumiko Takahashi
in edicola ogni mese

Clover

Raro come un quadrifoglio

A febbraio
su Storie di K 77

Review

Questo Mese...

In questo primo numero di EGM-Italia debuttiamo con una bella raccolta di recensioni, contatele un po'... sono 60! Direi che abbiamo provato per voi una bella quantità giochi.
Siamo sicuri che apprezzerete subito la struttura delle nostre recensioni: quasi tutti i giochi vengono provati da tre redattori, per darvi pareri diversi e aiutarvi a formare un'idea più precisa. Di questi tre il primo ha il compito di sviscerare il gioco in tutte le sue parti e di compilare la pagella, gli altri devono dare un'opinione sintetica e un voto. Il sistema di votazione è basato su una scala a 10 punti (vedete il box a destra?) e abbiamo creato anche dei piccoli premi per i giochi più interessanti (questa volta date un'occhiata in basso).
Che dire ancora? Le nostre recensioni sono assolutamente indipendenti e ogni volta cercheremo di esprimere esattamente il nostro parere sui giochi. Dai prossimi numeri vi faremo conoscere anche i vari redattori, quindi rimanete con noi, mi raccomando.

La nostra Filosofia

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**

Le votazioni che diamo sui giochi sono basate su come appaiano in confronto agli altri titoli sullo stesso sistema. Il punteggio più alto è 10. Quando un gioco riceve un 10, potete essere certi che si tratti del miglior gioco mai realizzato – un titolo rivoluzionario che si colloca al di sopra di ogni altro titolo per il suo genere e il suo periodo. Dall'altra parte della scala c'è il voto più basso che un gioco può ricevere: uno 0. Questo è il tipo di gioco che dovreste evitare a tutti i costi. Una vera schifezza, come la scala qui sopra può spiegare. Nel mezzo c'è il grado intermedio, 5.

Semplice, non vi pare?

I NOSTRI PREFERITI

	Gioco	Editore
1	NBA 2 K1	Sega
2	Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo
3	Zelda 2	Nintendo
4	T.D. Le Mans	Infogrames
5	Jet Grind Radio	Sega
6	WWF Smackdown! 2	THQ
7	TimeSplitters	Eidos
8	Shenmue	Sega
9	Samba de Amigo	Sega
10	THPS2	Activision

Gli Award di EGM-Italia

Platinum: viene assegnata ai giochi che prendono 3 dieci, la migliore e più rara recensione che un gioco può avere.

Gold: viene assegnata ai giochi il cui punteggio medio è 9 o di più.

Silver: i giochi che hanno una media di almeno 8.

Jet Grind Radio

Prodotto:	Sega
Sviluppo:	Smilebit
Giocatori:	1
Supporti:	SegaNet, Jump Pack
Miglior caratteristica:	La grafica cel-shaded è una figata
Peggior caratteristica:	La canzone Dragula!
Web Site:	www.sega.com

Jet Grind Radio è un gioco assolutamente sballoso: non ho mai visto un gioco simile finora e c'è da d'aspettarsi che parecchi cloni cercheranno di seguire la strada che ha tracciato.
Proprio per la sua assoluta originalità è difficile spiegare le emozioni che suscita giocarci: posso solo dirvi che è tremendamente divertente!!!
Con il vostro skate potrete lanciarvi in emozionanti evoluzioni al limite del trauma cranico, e al tempo stesso sbizzarrirvi disegnando i vostri graffiti sui muri della città.
Se poi siete particolarmente bravi nell'arte del tag (le firme graffitate con cui gli artisti underground metropolitani adornano i treni o i muri), grazie al gioco potrete addirittura esporle su Internet.
E' vero, non si tratta di Tony Hawk, visto che tutti i trucchi sono eseguiti automaticamente, ma non è la possibilità di poter variare la propria acrobazia grazie a variazioni infinitesimali ciò che rende realmente completa un'esperienza videoludica.
A voler invece trovare un difetto, ho una lamentela nei confronti di come viene usata la telecamera: la telecamera e il tag command condividono lo stesso pulsante, quindi finirete con il muovere la telecamera in angoli strani, fino a rendervi impossibile finire il livello. Questa è l'unica vera ragione per la quale questo gioco non prende un 10, oltre al fatto che Sega abbia deciso di usare Dragula di Rob Zombi...Cavolo, non l'abbiamo già sentita abbastanza questa canzone? Penso che abbia cominciato a girare sui giochi sin dal 1998.
In ogni caso, se non volete che le ragazze dicano di voi che siete dei perdenti, dovete comprare Jet Grind Radio.

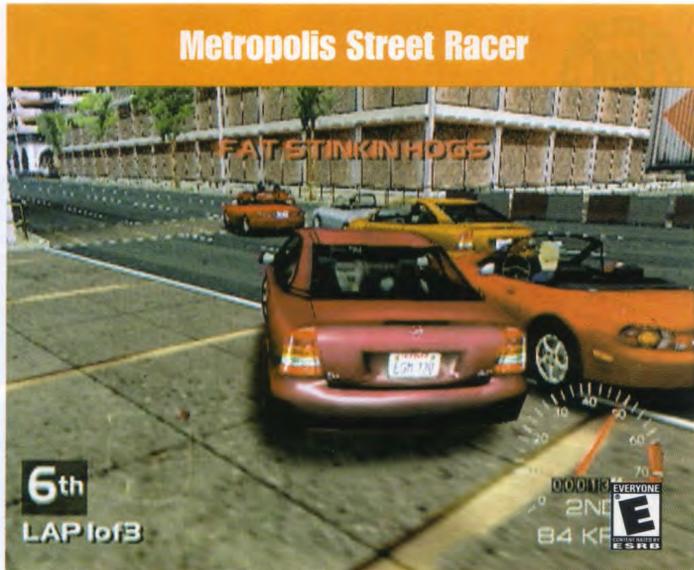
Greg — 9.0

Questo gioco è una benedizione.
All'avanguardia nell'uso delle tecniche grafiche, tanto che è destinato a diventare uno standard per i concorrenti del settore, Jet Grind Radio è il gioco più affascinante che ci sia in giro. Abbinando una ottima giocabilità a una colonna sonora che per ritmiche ricorda Parappa the Rapper, il risultato è superbo: peccato non vi siano opzioni per il multiplayer o per giocare su Internet, ma sicuramente qualcosa del genere sarà implementato nei prossimi episodi.
Per il momento, una città extra nella quale muoversi, e la possibilità di scaricare immagini dei graffiti più tosti da Internet per piazzarli sui muri della città è davvero una figata. Perché non abbia venduto in Giappone non lo so, ma sarebbe un errore da parte vostra non comprarlo.

Milkman — 9.0

Jet Grind Radio è uno di quei rari giochi che appaiono così dannatamente belli che è un divertimento anche vedere gli altri giocarci. Stile innovativo, tecnica eccellente, enormi livelli dettagliati e un frame-rate invidiabile. Oh sì, Jet Grind è anche una bomba da giocare. Compiere impennate con lo skate su qualsiasi cosa in vista è molto divertente, e la possibilità di creare o di importare i vostri graffiti rappresenta la ciliegina sulla torta. Ci sono un paio di imperfezioni: la telecamera ha la tendenza a perdersi ed è un casino controllarla insieme alla bomboletta spray che serve per disegnare. Ma alla fine, JGR rappresenta Sega al top: unico, trendy e divertente.

Mark — 9.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	9	8

Metropolis Street Racer

Prodotto:	Sega
Sviluppo:	Bizarre Creations
Giocatori:	1-2
Supporti:	SegaNet, Jump Pack
Miglior caratteristica:	Ottimo controllo
Peggior caratteristica:	Dover giocare e rigiocare ogni corsa
Web Site:	www.sega.com

Metropolis Street Racer è un arcade decisamente interessante: il sistema Kudo, con il quale guadagnate punti per velocità e stile di guida, e perdete punti per aver speronato ostacoli o altre macchine, è realmente tosto e divertente.
O almeno così sembra, almeno fino a quando non vi troverete a rifare la stessa corsa molte volte di seguito per guadagnare uno o due punti in più. Questo potrebbe essere positivo se succedesse verso la fine del gioco, ma qui stiamo parlando del secondo livello.
A parte questo il gioco è grande.
Ci sono un mucchio di macchine da provare (anche se ne potete tenere solo tre nel vostro garage) man mano che passerete da semplici prove a cronometro ai campionati veri e propri.
Un particolare interessante è che sia che voi stiate correndo a Tokyo, Londra o San Francisco, il gioco capisce che ora è, ambientando di conseguenza il percorso di giorno o di notte (come Steep Slope Sliders sul Saturn). L'ambientazione notturna, però, è pessima, perché è tutto fottutamente buio. Preparatevi quindi a dover smanettare parecchio sulla luminosità.
Il controllo è quasi perfetto, le macchine sono attaccate alla strada molto realisticamente, ma diventeranno ingovernabili se darete troppo gas in una curva o proverete ad accelerare per raddrizzarvi durante un testacoda.
Ho apprezzato anche la musica: ascolterete una stazione radio ad ogni percorso (con tanto di disturbi nella ricezione quando si attraversano i tunnel), o potrete customizzare a piacimento la vostra playlist.
Come voto si meriterebbe qualcosina di più, ma alla fine l'eccessiva difficoltà mi impedisce di darglielo.

Greg — 7.0

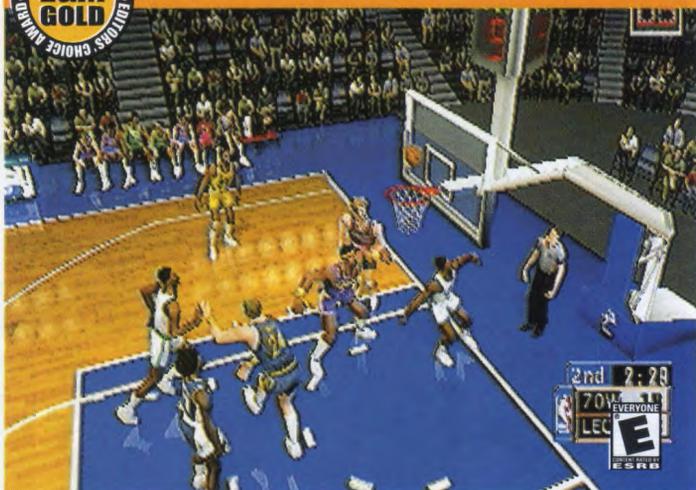
MSR offre alcune ambientazioni stratosferiche, tanto da far credere in certi frangenti di essere davvero a Londra o Tokyo.
Gli scenari, l'illuminazione e le condizioni del tempo riflettono una grande attenzione per i particolari in tutto il gioco. Nonostante l'accuratezza delle ambientazioni, MSR è però molto frustrante dopo un po' di tempo.
Dal momento che l'obiettivo è guadagnare punti per avanzare nel gioco, finirete per ripetere più volte la stessa corsa per eliminare anche solo pochi errori... il che fa sembrare il gioco più un lavoro che un divertimento.
Quando colpirete un muro e scoprirete che non solo avete perso tantissimo tempo, ma che siete stati anche penalizzati, vorrete quasi gettare il vostro controller... quindi meglio averne qualcuno di scorta!

Jonathan — 6.5

Se siete veramente, ma veramente pazienti e super meticolosi potreste forse riuscire in questo gioco. In parole povere: è una bella gatta da pelare!
Molte delle sfide richiedono delle corse perfette. E' comunque abbastanza tosto come gioco, serrato e con macchine facilmente manovrabili.
A volte sa un po' troppo di plastica, ma se siete alla ricerca di una sfida da primi della classe che dura un casino, questo è il gioco che fa per voi. Personalmente penso sia troppo ambizioso, quasi un esame per la patente. In più, speravo fosse possibile accedere alle macchine migliori per una corsa veloce senza doversi obbligatoriamente smenare i primi 4-5 livelli.
E alcune ambientazioni sono così buie da ricordare Naomi Campbell in una camera oscura.

Dean — 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	8	6

NBA 2K1

Prodotto:	Sega
Sviluppo:	Visual Concepts
Giocatori:	1-8
Supporti:	SegaNet, Jump Pack, VUMU
Miglior caratteristica:	Giocare On-line
Peggior caratteristica:	Il ritardo nei tiri
Web Site:	www.sega.com

Mi sono sempre chiesto come doveva sentirsi Tommy Lee a svegliarsi tutte le mattine tra le tette di Pamela Anderson, e dopo aver visto NBA 2K1 penso di saperlo... davvero bene!
Il titolo dell'anno scorso era sopra la media, ma aveva bisogno di concentrarsi di più sulle cose fondamentali: Visual Concepts lo ha fatto è il risultato è stupefacente. Il gioco mette insieme tonnellate di miglioramenti, ma la possibilità di giocare online è al top della classifica, si vivono emozioni come se si stesse sudando su un vero parquet.
Se ad un certo punto vi scoprite a gridare "Hey, amico, ho stoppato Shaq, passa!", non siete pazzi, è soltanto che questo gioco è una malattia.
La grafica presenta notevoli miglioramenti dei contatti fra i giocatori rispetto al titolo dell'anno scorso, siccome i ragazzi difendono in maniera molto più credibile. Anche nelle azioni d'attacco Visual Concepts ha dato ai giocatori una quantità maggiore di movimenti da impiegare.
Schiacciate, tiri in sospensione... questo gioco trasuda intelligenza in ogni maniera di fare canestro.
La mia unica lamentela è che la precisione nei comandi influisce molto più che nella versione dell'anno scorso. Per un salto preciso bisogna avere un tempo perfetto, un attimo di troppo e sei già game over. Ma basta trovare i sincronismi, aggiustare un poco il tiro ed ecco che da schiappe potrete diventare stelle rifulgenti nell'Olimpo dei grandi eroi NBA!

9.0

Dan

Alla Visual Concepts prendono un 10 e lode per questo sequel. Hanno eliminato il problema sui passaggi bomba (l'anno scorso i giocatori della CPU non potevano prenderlo), così come i passaggi sbagliati ai ragazzi che stavano al di fuori delle linee. Oh sì, in più il centro non riporta la palla indietro ogni volta. Essenzialmente hanno eliminato tutte le schifezze che si odiavano in quello dell'anno scorso. Ora lo adoro.
E' meraviglioso, fluido e competitivo come non mai. Cosa si può chiedere in più ad una simulazione di basket? Se potessi cambiare qualcosa, comunque, aggiungerei qualche mossa speciale in più. Ce n'è già un discreto numero, ma potremmo sempre usarne altre, perché no?
Il gioco online è abbastanza buono.
Non pensate, compratelo.

9.5

Dean

Ci voleva proprio questa boccata d'aria fresca con NBA 2K1 che è effettivamente un gioco di basket molto stimolante. Per segnare e buttar giù la difesa dovrete pensare e non solamente dirigervi verso il canestro come dei tori meccanici, inoltre i giocatori manovrati dalla CPU sono anche abbastanza furbi.
E' la prima volta che ho dovuto pensare mentre giocavo a pallacanestro e questo è un gran complimento. Sega Sports sta veramente attraversando un periodo di fortuna. Oltre al gioco online, sono stati in grado di eliminare i difetti dal gioco dell'anno scorso.
Il rimbalzo è ancora lento e il computer non è forte negli stop improvvisi, ma se queste sono le sole critiche che posso fare, dovete sapere che vale la pena comprarlo.

9.0

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	9	9

pod: SpeedZone

Prodotto:	UBi Soft
Sviluppo:	Ubi Soft
Giocatori:	1-4
Supporti:	SegaNet, Jump Pack
Miglior caratteristica:	Internet Play
Peggior caratteristica:	Pessimo controllo
Web Site:	www.ubisoft.com

A causa della natura della relazione tra Psygnosis e Sony, è stato un vero colpo di fortuna che WipeOut non sia mai apparso su Sega Saturn.
Poiché c'è una piccola possibilità che questo avvenga su Dreamcast, gli altri produttori si sono dati da fare per coprire quel buco. MagForce Racing è stato un infelice tentativo, e con maggior successo, Ubi Soft si presenta con POD SpeedZone. Cominciamo con le buone notizie. SpeedZone fornisce numerosi POD per gareggiare e parecchi percorsi.
Ogni percorso contiene un mucchio di scorciatoie e di passaggi segreti stile Beetle Adventure: il meglio per divertirsi, cumpa', oltre all'ostentato Internet-play che vi permette di fare fino a quattro gare per confrontarvi uno contro l'altro online. C'è anche un buon numero di armi con le quali lavare con il fuoco i vostri avversari, un aspetto interessante poiché ogni POD ha un proprio rilevatore di danneggiamento.
Punti dolenti: nella parte inferiore, i POD sono dei disastri inguardabili. I percorsi potrebbero anche essere migliori. A volte gli ostacoli danneggiano la fluidità del gioco. Ma il controllo è forse il punto debole più evidente, dato che non avrete quasi nessun senso di feedback; invece sbanderete contro i muri nelle curve più accentuate. Il turbo non garantisce mai una buona tenuta.
Pur con queste pecche, Speedzone è quasi un gioco decente.

5.5

Milkman

Per diventare un successo, un gioco di corsa ha bisogno di farci emozionare.
Non bastano velocità supersoniche, una grafica appariscente, percorsi duri o un missile al posto del tubo di scarico: quello che conta è che ci faccia sudare le mani.
Questo gioco non ha niente di tutto questo.
Le vetture sono strane, i miglioramenti inesistenti, i percorsi sono noiosi e la musica è esaltante come una collezione di cd di Masini.
Sembra quasi come un vecchio gioco su PC.
Persino un modalità di gioco online decente non è abbastanza per salvare POD dalla sua mediocrità.
Poteva essere un gioco bellissimo quando fu lanciato nel settembre 1999, ma ora siamo nel terzo millennio, stramaledetti ragazzi!

5.0

Greg

Per qualche strana ragione mentre giocavo a POD ho continuato ad avere dei flash di Crash and Burn e questo non è un buon segno.
Forse quella sensazione molliccia di vomito che risale lo stomaco aveva qualcosa a che fare con il gioco, o il modo in cui si guidano le vetture, non lo so.
Non importa che gli adattamenti siano belli o no, i percorsi sembrano troppo lunghi e non ispirano.
In effetti, se non fosse per la modalità di gioco online, non avrei giocato neanche la metà del tempo che ci ho perso.
Tutto ciò stanca davvero parecchio, quindi i fan delle corse dovrebbero solamente affittarlo e tenere i loro soldi in attesa di tempi e giochi migliori.

4.5

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	5	7

Red Dog

Prodotto: Crave Entertainment
Sviluppo: Argonaut
Giocatori: 1-4
Supporti: Jump Pack
Miglior caratteristica: Originalità
Peggior caratteristica: A volte troppo difficile
Web Site: www.cravegames.com

Red Dog non è un gioco che colpisce per la sua originalità, di primo acchito. Si va in giro e si spara a dei bersagli. Suona abbastanza comune, non è vero? Bene, pensate ancora, questo è uno dei successi inattesi dell'anno. Potenza di un maggiolino con mitragliatrice! Ma non basta sparare: dovrete puntare accuratamente i vostri avversari e abbatterli, sia quelli vicini sia quelli lontani – spesso mentre state muovendovi. Il gioco diventa frenetico una volta che si deve decidere quando utilizzare i missili di riserva, i power-up e l'energia di scorta per migliorare il vostro laser. E non è stata ancora menzionato il miglior particolare del gioco: lo scudo riflettente. I nemici di Red Dog vi getteranno addosso un casino di cose che fanno male, ed è qui che potrete andare sulla difensiva e allo stesso tempo contrattaccare, poiché bloccando quello che vi tirano addosso lo spedirete in altre direzioni. Uccidere i nemici con un gran colpo di rimbalzo dà una soddisfazione da biliardista assassino!
Il dettaglio grafico è impressionante e vi farà venir voglia di passare in fretta ai livelli successivi, peraltro un po' troppo duri a causa di alcuni boss molto impegnativi alla fine dei livelli. Potrete ricevere un piccolo aiuto completando dei livelli di sfida extra (difficili), ma le difficoltà potrebbero rivelarsi troppo elevate per tutti, a meno che ogni giorno non andiate a scuola guidando una Volkswagen e sparando alle vecchine.
La sorprendente modalità multigiocatore offre un'ottima opportunità di gioco per chiunque.

8.0 — **Kraig**

Red Dog è abbastanza attraente, ma in certi aspetti mi ricorda troppo Wild Metal.
Ok, è grandioso far scoppiare delle cose in aria, ma c'è anche di meglio nella vita.
Il frame-rate rimane vivace, e i controlli sono abbastanza fedeli, ma bombardare può essere dannatamente difficile, sino a far diventare voi un facile bersaglio.
Di positivo c'è che l'azione multiplayer è divertente, e intratterrà probabilmente i giocatori meno esigenti.

7.0 — **Milkman**

Red Dog è il gioco più vicino a 3D Blaster Master che abbia mai visto.
E' sempre un divertimento giocarci, e non è da meno graficamente, per ricchezza di design e texture, degno complemento di un gioco innovativo nella tradizione.
Poi c'è lo scudo riflettente e i power-up, che rendono le strategie di difesa piacevoli come gli attacchi.
A volte pero' il gioco risulta veramente difficile, per la maggior parte a causa del frustrante controllo della mira. Nel complesso questo gioco è un sollievo rispetto alla mediocrità dei titoli PS2.

8.0 — **Jonathan**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	7	8

Samba de Amigo

Prodotto: Sega
Sviluppo: Sonic Team
Giocatori: 1-2
Supporti: SegaNet, Maracas controller
Miglior caratteristica: Musica che fa muovere le chiappe
Peggior caratteristica: La spesa per il controller
Web Site: www.sega.com

Adoro questo gioco. Giochi come Samba o Dance Dance Revolution di Konami stanno imponendo negli Stati Uniti uno dei generi più popolari in Giappone, i Rhythm game.
Ed era proprio ora!
Certo, non a tutti piacciono questi giochi.
A voi piace muovere le chiappe, oscillare la testa e sentire buona musica?
La prossima volta che andrete a Rio pensate di comprarvi un paio di maracas, da usare come nuovo controller per questo gioco? Avete un gruppo di amici che non si vergognano di rendersi ridicoli, giusto per passare un po' di tempo divertendosi? Se la risposta a tutte e tre le domande è sì, o vi iscrivete a un corso di danze latino-americane o vi comprate Samba de Amigo!
Una modalità sfida vi aiuterà ad affinare le vostre abilità con le maracas, fino a farvi sentire alcune canzoni bonus (come ad esempio la versione ska di "Take on Me", un classico anni 80 degli A-ha). I livelli sfida più difficili sono quasi impossibili, a meno che non siate Joaquim Cortes. Potrete scaricare da Internet altre canzoni tra i classici Sega. Una manciata di minigames e una modalità "Love" (entrambi sotto l'opzione Party) integrano lo (s)ballo. La sola vera critica a Samba riguarda la difficoltà di gestire le due maracas contemporaneamente.
Un gioco davvero giusto, uno dei pochi che potrà convincere la vostra ragazza a stare in casa con voi a limonare sul divano invece che andare in centro a vedere vetrine.

9.0 — **Chris**

Sì, è caro. Ed è vero, sembrerete dei completi idioti quando ci giocherete ma, ragazzi, è puro divertimento. Stancante.
Mi fanno male le braccia, ma sorrido e ciò è tutto quello che conta. Samba de Amigo è una bomba, e Sega merita un applauso non solo per averlo lanciato, ma anche per aver incluso le maracas.
E benché ci siano già tonnellate di canzoni registrate nel gioco, è grandioso come si possano scaricare altre melodie, inclusi i bei temi Sega come quelli da Burning Rangers e Afterburner (una vera figata).
Speravo solamente che questo gioco fosse meno caro, ma i veri maniaci delle maracas non si possono fermare davanti a questo.

9.0 — **Ryan**

Questo gioco è così divertente! Sebbene il controller sia un po' caro, penso ne valga la pena. Dovete solo trovare un amico che voglia comprare un altro paio di di maracas e avrete un party game senza confronti.
La musica in Samba è eccellente e la canticchierete tutto il tempo. Sega ha anche fatto di tutto per aggiungere una manciata di nuove modalità alla versione Dreamcast di questo arcade.
Se poi volete controllare quanto la tipa con cui state sia davvero la vostra anima gemella non dovete far altro che usare la modalità "love", che misura quanto siete compatibili attraverso il movimento delle maracas. Se il Carnevale non lo passerete a Rio, comprate perlomeno Samba de Amigo.

9.0 — **Craig**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	10	10	9

StarLancer

Prodotto:	**Crave Entertainment**
Sviluppo:	**Digital Anvil/Warthog**
Giocatori:	**1-8**
Supporti:	**SegaNet, Jump Pack, tastiera**
Miglior caratteristica:	**Buon multiplayer**
Peggior caratteristica:	**Setup confusionario**
Web Site:	**www.cravegames.com**

Sono un grande fan della serie Wing Commander (che Chris Roberts ha realizzato prima di iniziare Digital Anvil), ma I giochi come questo perdono sempre qualcosa quando vengono portati su console.
StarLancer probabilmente il migliore di tutti gli altri, ma le combinazioni senza fine che servono per fare anche le più semplici azioni possono diventare seccanti.
L'altro aspetto perso nel porting è il vagare attorno alla nave tra le missioni e il briefing della missione in FMV. Nonostante questo, comunque, StarLancer è un porting di qualità. Tutte le frenetiche azioni di combattimento di cani sono tradotte bene con grafica di alta qualità e musica cinematografica. Astronavi enormi e una moltitudine di comattenti nemici riempiaranno la vostra visuale con fuoco ostile e missili dopo missili. È davvero intenso. Se vi piaceva WC, vi piacerà anche questo. La parte migliore, comunque, è il multiplayer. Riunite un gruppo di otto persone tutte insieme nella stessa stanza, o in squadre o tutti contro tutti, è semplicemente spaventoso. Come single-player, in ogni caso, è appena superiore alla media. Affrontare missione dopo missione di combattimento spaziale è bello su un PC, dove hai una tastiera e un joystick disponibili, ma su console non terrà svegli altri che i fan più sfegatati (la tastiera del Dc va bene sono come argomento di discussione). Inoltre, mi manca molto i grande intreccio dei primi titoli com Wing Commander IV. StarLancer è ancora un gioco soligo e una grande esperienza multiplayer, ma non spettacolare.

7.0

Greg

Questo gioco mi ha riportato vecchi e bei ricordi della serie Wing Commander, fino alla tabella dei punteggi che ogni volta segnavo a fine missione.
Non c'è assolutamente niente in StarLancer che non è stato fatto prima nei giochi spaziali per PC, ma questo non è importante visto che ne sono stati fatti così pochi su consolle.
La grafica è fantastica e l'atmosfera del gioco davvero coinvolgente, anche se le chiacchiere del co-pilota talvolta sono un po' noiose. La cosa più impressionante sono gli intuitivi controlli che mostrano i valori direttamente sul campo per sopperire alla mancanza di tastiera. La Crave ha fatto davvero di questo porting da PC qualcosa che i possessori di Dreamcast cercheranno.

8.0

Kraig

Dalle menti di chi ha portato la serie Wing Commander su PC, StarLancer è un tipo diverso di gioco di combattimento spaziale per console. La maggior parte della sua storia si svela all'interno delle missioni piuttosto che durante i filmati FMV, e il wingmen gioca un ruolo più importante. Il gioco è piacevole da guardare, con le sue texture dettagliate ed effetti luminosi (aspettate di vedere un'astronave da difesa esplodere sotto i tuoi colpi). Le missioni sono ben progettate (andrete contro una voluminosa fortezza di asteroidi, per esempio), ma alcune delle uscite singole più caotiche sono molto confuse. Fortunatamente, StarLancer lascia passare alla missione successiva se si mancano pochi obiettivi. I controlli richiedono un po' di abitudine.

7.0

Crispin

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	9	9

Test Drive Le Mans

Prodotto:	**Infogrames**
Sviluppo:	**Infogrames**
Giocatori:	**1-2**
Supporti:	**VMU, Jump Pack**
Miglior caratteristica:	**Sensazione di velocità**
Peggior caratteristica:	**Adattabilità limitata**
Web Site:	**www.infogrames.com**

Questo meraviglioso titolo è la definizione di successo inaspettato. Inaspettato perché nessuno (noi compresi) poteva prevedere che fosse così dannatamente buono. La sensazione della velocità è semplicemente stupefacente. La vista dall'interno della macchina ti fa stare rannicchiato a circa 20 centimetri dall'asfalto. Le texture della strada (segni delle sbandate, segnaletica orizzontale e le linee delle migliori traiettorie) scorrono a 60 fps in modo fluido, mantenendo un livello fotorealistico di dettaglio. Gli alberi, le case e gli altri oggeti statici si comportano allo stesso modo. I modelli delle auto sono i migliori che abbia mai visto: tutte le 30 e più vetture GT1 e GT2 assomigliano moltissimo alle lucenti e potenti macchine che rappresentano. In più, gli effetti di colore: riflessi sulla vernice e sui parabrezza, fuochi posteriori, traccie di vapore e dischi dei freni roventi sono estremamente ben fatti. Lanciati nell'ultra realistica (e molto profonda) sound engine e gli aspetti estetici del gioco sono serviti. Ma le emozioni non sono finite.
La fisica e la struttura di gioco sono la parte più forte del pacchetto. Le auto reagiscono alle dinamiche della strada proprio come ci si immaginerebbe che dovrebbero fare. Si può percepire la differenza se si sta salendo o scendendo da una collina, o quando si attraversa una serie di svolte in una salita scoscesa.
L'unica ragione per cui non ho dato a questo gioco il massimo dei voti è per la poca adattabilità. È quasi come un arcade in questo senso. L'opzione a due giocatori è grandiosa ma non si può fare in modo che le auto del computer corrano allo stesso tempo. A parte questo, questo è il più eccitante gioco di corse che ho giocato dal tempo di Daytona Usa.

9.5

Dean

Questo gioco mi ha fatto scoppiare! Posizionate questo bambino alla più alta difficoltà e guardate i vostri 15 avversari battere ed esplodere per la posizione giro dopo giro. Sono davvero aggressivi, e non si fanno problemi a buttarti nell'erba per guadagnare una posizione.
Questo basterebbe a farne un buon gioco di corso, ma c'è di più. Per l'Infogrames aumenta la valutazione sulla grafica in un gioco di corse. Questi modelli di automobili competono con quelli trovati in TXR e in F355, con il più il fatto che correono a un framerate molto omogeneo con background spettacolari. Le Mans è solo puro divertimento sia per le reclute che per i veterani di giochi di guida. Ancora un'altra ragione per possedere un Dreamcast nel tempo libero.

9.5

Greg

Non ho mai pensato a Le Mans come un gioco che potesse essere così divertente, ma questo è davvero impressionante. La grafica è assolutamente magnifica, particolarmente i modelli delle auto e gli ambienti: è un peccatto solo che non si possano danneggiare.
I controlli sono vivaci e nonostante il gioco sia realistico, non è così tecnico da permetterne l'uso solo a guidatori esperti.
Una cosa che mi è piaciuta davvero è la sfida data dall'intelligenza del computer. Molti giochi di corse hanno ronzii che non sono altro che un contorno per la finestra, invece qui ti pompa e ti ostacola durante tutta la corsa. Ah, non c'è niente di meglio di un bel gioco che abbia anche il cervello, vero?

9.5

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	7	9

Buzz Lightyear of Star Command

Prodotto: Activision
Sviluppo: Traveller's Tales
Giocatori: 1
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.activision.com
Miglior caratteristica: Sembra un fumetto
Peggior caratteristica: La telecamera non può seguire l'azione

I giochi multipiattaforma che arrivano al Dreamcast sono sempre destinati a far desiderare ai possessori di PS di avere la piccola scatola bianca. Il Buzz Lightyear della Sega splende di luce propria di fronte al suo fratello per PS.
Il framerate è liscio come seta, l'orizzonte si avvicina senza la distrazione di pesanti refresh, e l'uso del cel-shading dà la sensazione di un cartoon completamente interattivo.
I meccanismi di gioco sono identici in entrambe le versioni del gioco; i giocatori sono dotati di un interessante mix di corse, azione e platform.
Questo Space Ranger non ha il tempo di girare con un cowboy di legno o di attraversare un asilo infantile alla ricerca di gettoni. No, ha posti dove stare (otto diversi mondi, per essere precisi) e cose da fare: 14 banditi intergalattici sono in fuga, e solo Buzz ha quel che serve per catturarli. Il gioco non è privo di problemi: la telecamera vi costringerà a utilizzare moltissimo il controller, talvolta, e la facilità con cui si può completare il gioco rende incerta la scelta di acquistarlo per un giocatore esperto. Ma quanto ci entrerete, sarà dura uscirne.

Ethan

7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	6

Looney Tunes Space Race

EGM SILVER – Editors' Choice Award

Prodotto: Infogrames
Sviluppo: Infogrames
Giocatori: 1-4
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.infogrames.com
Miglior caratteristica: La voce fuori campo
Peggior caratteristica: Troppi elementi estranei alla corsa

Di tutti gli usi casuali che si fanno delle varie licenze, e in particolar modo dei giochi di corsa, LTSR è uno dei pochi che in effetti ha un po' di senso e si gioca con vero piacere. La gang Warner è in gara per vincere una fornitura a vita di prodotti ACME, e usa decine di imbrogli e stratagemmi in ogni gara per fermare gli altri partecipanti.
Simpatici gadget come il "buco istantaneo" e la pioggia di elefanti vengono usati per bloccare il vantaggio degli avversari. Un dozzina di tracciati spaziali oltre a diversi bonus track (da sbloccare in qualche modo) rendono le cose interessanti, e gli ambienti sono ricchi di azioni di sfondo ma senza conseguenze per il framerate. La maggior parte dei corridori ha un mezzo adatto al proprio personaggio (Vil Coyote ha un razzo fiammeggiante, Bugs Bunny una carota volante, etc.) e l'impassibile voce fuori campo rende il commento fresco e divertente. A causa dell'abbondanza di elementi agonistici, le corse in genere finiscono in una scontro per una vittoria all'ultimo respiro, anche perché i giocatori viaggiano in formazione e vengono assaliti a turno. Eccetto che per un paio di momenti di animazione, LTSR non sarà molto orginale, ma è un bel divertimento per tutte le età.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	7	8

Ready 2 Rumble Round 2

Prodotto: Midway
Sviluppo: Midway
Giocatori: 1-2
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.midway.com
Miglior caratteristica: Gli elementi bonus
Peggior caratteristica: Niente modalità online

Mi sto ancora chiedendo quando la Midway si deciderà a entrare nel nuovo millennio e aggiungere la possibilità di giocare online ai loro giochi per DC. Blitz, un gioco della sertie Thunder, e ready 2 Rumble 2 sono entrambi molto dotati per l'azione on line, ma nessuno dei due ha questa opzione. Non che questo possa trasformare Ready 2 Rumble un grande gioco, ma renderebbe più facile gustarsi quello di cui questo gioco parla: due persone che se le danno di santa ragione.
La CPU è un degno avversario, ma è così tanto più divertente lamentarsi con un amico di quanto è stupido il personaggio che si è scelto. Come ci si aspetterebbe dalla Midway, l'azione è estremamente veloce e violenta. Fermarsi e difendersi non è la chiave per vincere, poiché il meccanismo è orientato all'attacco. Bisogna imparare l'enorme numero di combo e i "rumble flurries" per riuscire. La modalità a un solo giocatore possiede un buona selezione di mini-giochi usati per addestrare il proprio combattente, ma diventano noiosi velocemente (avete presente allenarsi in solitaria?). In tutto e per tutto R2R2 è un gioco rumoroso e abbastanza decoroso, ma bisogna prenderlo a piccole dosi di 10 o 15 minuti. Se ti è piaciuto il primo, questo è un piccolo passo avanti.

Dan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	6

Silent Scope

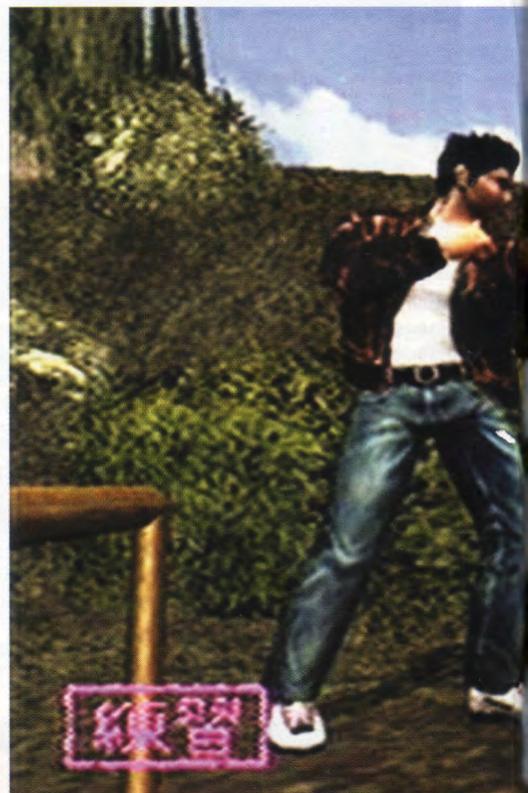
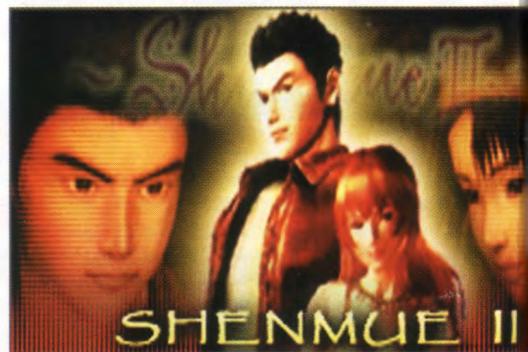
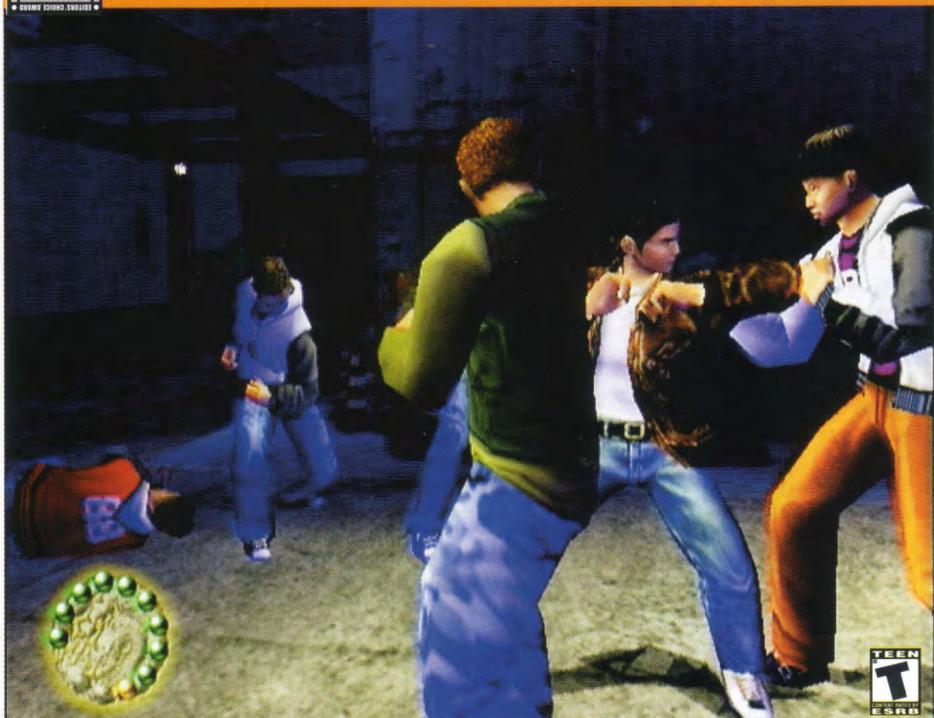
Prodotto: Konami
Sviluppo: Konami
Giocatori: 1
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.konami.com
Miglior caratteristica: Impersonate un tiratore scelto!
Peggior caratteristica: Il gioco finisce prima di riuscire a capirlo

Stavo guardandao "The Killer" di John Woo e all'incirca alla stessa ora stavo giocando la versione per Dreamcast di Silent Scope, il porting dello stesso titolo che la Konami ha realizzato in versione Arcade.
Giusto per entrare nel clima. Come già è successo per la versione per PS2, Silent Scope su DC offre la stessa azione veloce che fa della versione arcade un gioco così sfuggente. Sulla falsa riga, Silent Scope passa attraverso una serie di missioni (normalmente richiedono di ritrovare un qualche parente del presidente), in cui devi spazzare la zona compresa nel tuo raggio di fuoco e liquidare un buon numero di terroristi.
Questi brevi incontri finiscono sempre con un combattimento con il boss, in cui è necessario centrare il punto debole (leggi: la testa). Il gioco è bello, finchè dura. Questo è il principale svantaggio, nonostante l'inclusione di una modalità training e di una modalità di attacco a tempo, il gioco è semplicemente troppo corto. Volendo guardare ai pregi, la versione DC dei controlli è migliore di quella troppo sensibile della PS2, e la grafica è identica.
Quindi se possedete entrambi i sistemi, puntate sulla versione per DC.

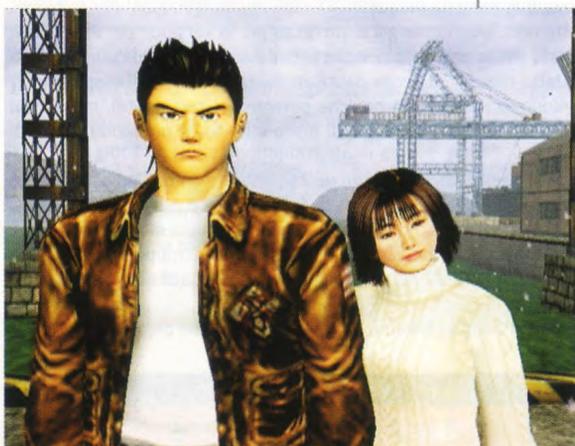
Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	7

Shenmue

Prodotto:	Sega
Sviluppo:	AM2
Giocatori:	1
Supporti:	SegaNet, VMU
Miglior caratteristica:	Grafica straordinaria
Peggior caratteristica:	La storia langue nel terzo disco
Web Site:	www.sega.com

Sembra di aver aspettato una vita perchè la creatura di Yu Suzuki approdasse alle nostre sponde. Shenmue, come moltissimi altri titoli Sega, prometteva di rompere gli schemi e portare nuova aria nel genere dei giochi di avventura, ed é esattamente ciò che fà. La città interamente riprodotta, completa di sobborghi, zone residenziali, aree per lo shopping e quartiere vicino al porto, è talmente bella che solo vederla permette di crederci.

I giochi che Ryo può collezionare vanno dall'incredibile al bizzarro. I fan di Sega troveranno un sacco di facce familiari.

Ogni minimo dettaglio è stupefacente, per non citare il fatto che tuttala città è completamente popolata da pedoni, venditori e addetti alle consegne (sotto Natale potreste persino intravedere Babbo Natale) e che il clima cambia casualmente, giorno dopo giorno. Durante la stagione Natalizia può persino nevicare, coprendo tutto di una coltre bianca che rende l'orizzonte particolarmente maestoso. Stabilito che la presentazione è meravigliosa, come sarà il gioco? L'esplorazione, gli eventi Quick Time (pensate a Dragon's Lair) e i combattimenti (ora pensate a Virtua Fighter prolungato), si integrano alla perfezione per raccontare una storia avvincente che che ha

un passaggio a vuoto in una sola occasione, all'inizio del disco tre. Che cosa rende questo gioco ciò che é, comunque, si spiega con tutte le cose in piu' che può fare Ryo.
Andare in sala giochi e giocare a Space Harrier o a Hang-On. Correre con un carrello elevatore (cosa che farete molto spesso), collezionare giocattoli e musicassette, seguire i corsi di Hazuki Dojo, la lista delle cose da fare in Shenmue va avanti praticamente all'infinito. E diversamente dagli RPG tradizionali, avrete veramente l'impressione di vivere la vita del giovane Ryo, oltre a vendicare l'assassinio di suo padre. Senza accorgervene vi affezionerete a lui e alla sua compagnia di amici, attraverso il più realistico simulatore di vita mai visto. È valsa la pena dell'attesa? Assolutamente. Shenmue si può quasi definire un genere completamente nuovo, e lascierà chi riuscirà a finire il gioco con grandi aspettative per la sua prosecuzione.

OK, Shenmue può non essere selvaggio come Dynasty Warriors 2, ma c'é un punto in cui Ryo e un compagno affrontano 70 avversari in una volta sola, inclusi tre boss (pagina a fronte). Qui a sinistra, il clima natalizio di Shenmue

Con tutte le voci che hanno accompagnato l'uscita di Shenmue devo dire che ero un po' scettico sul fatto che potesse davvero superare le aspettative. Ma l'ha fatto. Shenmue inizia molto lentamente, ma la grafica spettacolare è più che sufficiente a mantenere alta l'attenzione, come l'opportunità di interagire con chiunque e qualunque cosa si incontri. Una volta entrati nel vivo della storia, comunque, è difficile staccarsi dal gioco.
Qualcuno può dire che questo è solo una demo molto sofisticata delle possibilità tecnologiche del Dreamcast, ma Shenmue è molto di più. Io non ho mai giocato con un gioco che integrasse così tanti generi e così bene. Dalla miriade di minigiochi divertenti e stimolanti, ai combattimenti pseudo-Virtua Fighter, vi troverete a far molto tardi solo per vedere che cosa succederà la prossima volta che Ryo incrocerà la Gang Cinese che ha ucciso suo padre. C'è anche un accenno di storia d'amore, ma molto sottile: un cambiamento benvenuto rispetto a tutti i giochi che battevano in testa con i grovigli romantici dei personaggi principali. La vera bellezza di Shenmue, d'altronde, è l'incredibile varietà e quantità di elementi extra che si possono trovare nel corso dell'avventura. Il gioco è caratterizzato dalla più alta longevità nella storia delli adventure. L'unica vera critica che posso fargli è la mediocrità del doppiaggio all'inizio, che però migliora durante la prosecuzione del gioco. Per quanto mi riguarda, Yu Suzuki è riuscito a realizzare la sua visione di Shenmue, nella speranza (condivisa da molti) che il meglio debba ancora venire.

9.5

Greg

Considerando che il materiale ha attraversato due E3 e un sacco dicerie, Shenmue ha generato molte aspettative. Visivamente le realizza e fa anche qualcosa in più. Non due delle centinaia di personaggi diversi si somigliano, e gli ambienti mostrano un livello di dettaglio patologico.
Si può interagire semplicemente con qualunque cosa verbalmente o attraverso il tatto. Sul lato opposto della medaglia stanno un doppiaggio un po' debole e la localizzazione, problemi che potevano essere superati con semplici sottotitoli. Nonstante queste mancaze, Shenmue è un'unica e travolgente esperienza di gioco.

8.5

Jonathan

Come una demo delle possibilità tecnologiche del Dreamcast, Shenmue è sorprendente. La grafica, la quantità di dettaglio, le voci, la varietà di luoghi in cui si può andare e persone con cui si può parlare è da cardiopalma.
Ma come gioco non soddisfa allo stesso modo.
Si consuma troppa strada e troppo tempo in conversazioni interrotte (specialmente nel primo disco) mentre si cerca la giusta persona o il giusto elemento, e non c'è modo di velocizzare il ritmo.
Spesso ci si trova ad aspettare, rompendosi un po' le scatole (i minigame aiutano in parte, ma invecchiano in fretta).
Quando ci si trova nel vivo delle sequenze di azione o quando la storia effettivamente va avanti, non c'è niente di così bello, ma questi momenti sono troppo pochi e troppo distanti tra loro. Impressionante ma io vorrei qualcosa di più coinvolgente.

8.0

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	7	8

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

EGM SILVER — Editors' Choice Award

Prodotto: LucasArts
Sviluppo: LucasArts
Giocatori: 1-2
Supporti: VMU, Jump Pack

Web Site: www.lucasarts.com
Migtior caratteristica: Grafica spettacolare
Peggior caratteristica: Salti occasionali

Lo scorso anno Dreamcast ha ospitato la sua buona parte di porting PS, con alcuni titoli belli (Soul Reaver) e una maggioranza da dimenticare (Tomb Raider IV). Jedi Power Battles rientra nella prima categoria, e offre ai fans di Star Wars un gioco che è avanti anni luce rispetto all'originale per PS.

La grafica è sbalorditiva: personaggi ben animati e finemente dettagliati, ambienti rigogliosi, texture quasi fotorealistiche. La meravigliosa musica di John Williams crea la giusta atmosfera per combattere eserciti di droidi, soldati e gungans, da solo o con un amico.

Armato solamente di una spada laser, vi troverete presi ad imparare nuove combinazioni, deviando raffiche laser e lanciando gli avversari dall'altra parte dello schermo sfruttando la Forza con mosse speciali. Il racconto segue fedelmente il film, il che rende l'azione davvero attraente. Alcuni difetti secondari tengono però il titolo lontano di poco dai massimi voti: qualche dissolvenza grafica un po' limitata, un breve (ma frustrante) livello di guida rallentato, e salti del gioco che vi possono portare a morti imbarazzanti.

Vale la pena di provarlo.

Ethan

8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
9	9	8	8

Sega Marine Fishing

Prodotto: Sega
Sviluppo: Wow Entertainment
Giocatori: 1
Supporti: SegaNet, Jump Pack, Controller da pesca

Web Site: www. sega.com
Migliore caratteristica: Grande grafica
Peggiore caratteristica: Longevità limitata

Buona versione del gioco arcade. E' semplice da imparare e possiede una giocabilità immediata. Ha una grande varietà di pesci e, in generale, è più appassionante (ed estremo) di Sega Bass Fishing. Tonni Giganti, Squali Pellegrini, Pastinache e altri pesci esotici (e brutti) vagano per le acque.

Le ambientazioni, anche se poche (anzi, troppo poche), rendono bene l'emozione della pesca d'alto mare. Poiché arriva direttamente dagli arcade, il gioco è e rimane piuttosto facile. E' basato più che altro su una gratificazione immediata piuttosto che su una pesca paziente e meticolosa - se avete familiarità con il suo predecessore sapete cosa aspettarvi. Chiunque può gettare una lenza, agitare un po' l'esca e catturare un tonno di 100 libbre... è così semplice. Funziona bene anche con il Controller della canna da pesca. La grafica è meravigliosa, l'animazione molto fluida e - per un bel po' – è uno spasso. Tuttavia, anche con i minigame e l'inesauribile lista di pesci mostruosi da acciuffare, credo che a lungo andare il giocatore medio lo possa trovare troppo limitato. D'altra parte, se riescono a tollerare la fastidiosa colonna sonora, piacerà molto ai fan della serie.

Dean

7.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
9	5	6	5

Tony Hawk's Pro Skater 2

EGM PLATINUM — Editors' Choice Award

Prodotto: Activision
Sviluppo: Treyarch
Giocatori: 1-2
Supporti: Jump Pack

Web Site: www.activision.com
Migliore caratteristica: Nuova modalità "manuale"
Peggiore caratteristica: Il controller DC non ha lo stesso confort di quello PS2

Al di là di cosa vi aspeterreste di diverso dal primo episodio, ovvero più prove, più parchi e più musica - Neversoft ha messo a punto alcune caratteristiche veramente innovative per THPS2. La modalità "manuale" vi permette, mentre siete in equilibrio su due ruote tra le acrobazie, di eseguirle una dietro l'altra; e poi, con un rapido su e giù sullo skate siete di nuovo pronti. Un indicatore contrassegnato con un centro vi dice se dovete di inclinarvi in avanti o indietro per mantenere le acrobazie. E' un'idea valida che vi apre un numero infinito di possibilità (e l'enorme punteggio che ne consegue).

Anche se questo fosse stato l'unico miglioramento varrebbe comunque la pena di comprarlo, ma c'è di più. Un create-a-skater abbastanza vario e un grande editor di parco 3D sono davvero una novità. L'editor dei parchi è particolarmente utile perché come collocate gli elementi 3D vi permette di visualizzare come sarà l'ambiente. Quali sono le differenze tra la versione per PS2 e DC? La profondità del disegno è migliore, certi livelli (la scuola e Venezia, per esempio) hanno sfondi più ricchi e dettagliati. Oltre a questo, rimane fondamentalmente lo stesso cosa - ma questo è sufficiente. Fan del genere o no, è un acquisto da fare senza pensarci su.

Dean

10

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
10	9	9	10

Donald Duck: Goin' Quackers

Prodotto: Ubi Soft
Sviluppo: Ubi Soft
Giocatori: 1
Supporti: Controller Pak, Expansion Pak
Miglior Caratteristica: Divertimento RPG vecchia maniera
Peggior Caratteristica: Finisce troppo in fretta
Web Site: www.ubisoft.it

Da quando è arrivata ai giochi platform, la Ubi Soft non mi ha ancora deluso (mi è piaciuto anche il tanto deriso Tonic Trouble and Rocket: Robot on Wheels). A prima vista Goin' Quackers assomiglia ad ogni altro cattivo gioco action-platform con una licenza appiccicata sopra. Il Gameplay è davvero copiato da altri del genere, specialmente Crash Bandicoot. Tutti i livelli che si possono normalmente trovare in un platform ci sono: giungla, città, casa infestata, tombe; ma la velocità e lo stile lo rendono divertente da giocare. Non è un gioco difficile - mi ha solamente impegnato un po' di tempo per andare dall'inizio alla fine.
Chiaramente è stato progettato per i giocatori più giovani, e dopo il primo livello mi ha ricordato le ore passate come un ragazzino a giocare a Quacksoft (un altro gioco di Donald Duck). I livelli sono ben progettati e non ci sono mai salti ciechi o aree dove non puoi vedere la strada - un comune difetto di progettazione in questo genere. La grafica riprende il look sfocato N64, ma l'Expansion Pack lo rende più dettagliato senza rallentarlo. La musica è ripetitiva e rozza, ed alcuni effetti sonori sono scelti stranamente. Donald sembra dire "Ouch!" quando si trova su piattaforme mobili. Avrei voluto che ci fossero più livelli, e più di un collegamento tra questi e i boss finali. C'è una piccola luce in questa storia: l'animazione nel gioco è stata fatta così bene che sarebbe stato bello vederne di più. Un piacevole (anche se breve) platformer raffinato vecchio stile.

Chris

Ricordate quando i platformers Disney si svolgevano quasi sempre in ambientazioni magiche? Castle of Illusion e QuackShot vengono immediatamente in mente quando giocate a quest'ultimo di Donald Duck. La Ubi Soft ha fatto un lavoro eccezionale. I controlli sono semplici, la grafica è piacevole (specialmente con l'Expansion Pack installato) e anche la musica è eccellente. In più ogni livello ha differenti obiettivi da raggiungere, da un gioco a tempo alla raccolta di giocattoli, così cresce il valore di reply del gioco.
Questo è un fattore decisamente importante dato che il gioco è veramente corto, l'unico reale difetto. I bambini lo ameranno senz'altro, e anche i giocatori vecchio stile perderanno l'abitudine a SNES e Genesis.

Greg

A me piacciono veramente i platform 2D, ma la differenza tra un gioco come Klonoa e uno come Donald Duck è tutta nello stile e nell'abilità. Non c'è niente di significativo su Donald Duck rispetto a tutti gli altri, puoi facilmente scambiare le sue caratteristiche con ogni altro prodotto Disney e nessuno si distingue. Perché gli oggetti da raccogliere devono sempre essere stelline e monete?
Cosa ne diresti di ostriche, cracker o qualcosa di simile? E' un papero! Il gioco è comunque troppo corto, ma ha alcune idee e nemici validi, può così essere un buon affare per i più piccoli. Non è certamente un Duck Tales (NES) per il nuovo millennio.

Jonathan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	5

Hey You, Pikachu!

Prodotto: Nintendo
Sviluppo: Ambrella (Marigul)
Giocatori: 1
Supporti: Unità di riconoscimento vocale
Miglior Caratteristica: E' come possedere il proprio Pikachu
Peggior Caratteristica: Struttura di gioco troppo semplice
Web Site: www.nintendo.com

Qualcuno dei vostri amici squittisce eccitato a qualunque suono o azione faccia Pikachu? E se fosse possibile, costoro vorrebbero possedere un loro personale Pikachu a cui dare i propri ordini? E se tali ordini includessero la raccolta di frutti e bacche, l'aiuto a un Pokemon capriccioso o la cattura di pesci, costoro potrebbero morire felici? Così tante domande... ed ecco la risposta.
Date loro questo gioco e correte lontani, nell'altra direzione. Hey You, Pikachu! ha quella stessa, schifosamente deliziosa qualità che spinge le ragazze ventenni e trentenni a comprare gli articoli di Hello Kitty (non che ci sia nulla di male, in questo). E' un Pikachu virtuale, ma non del tipo che ti prende a calci nel sedere o che ti dà la scossa. Non aspettarti conversazioni profonde e significative; dopo tutto, lui può solo rispondere con "Pikachu!". Quello che ti puoi aspettare sono una varietà di piccole missioni, giocando con altri Pokemon per fare punti e per conquistare l'amore di un mammifero elettrico giallo. La grafica è all'incirca quella che ti attenderesti: niente di spettacolare, ma nemmeno di insolito per un titolo N64. La semplice interfaccia è abbastanza facile, ma a Pikachu piace fare cose che tu non vorresti che facesse. La tecnologia di riconoscimento vocale di Pikachu è quasi alla pari con Seaman (senza risposte spiritose). Non ha problemi a capirmi quando gli dico "Buongiorno" o "Mangialo". I bambini lo ameranno, ma i più vecchi fanatici di Pokemon non lo troveranno molto eccitante.

Chris

La grande carattestica dei titoli Pokemon per Game Boy è che non sono solo per i bambini. Sicuramente i più piccoli amano quelle schifosamente deliziose creature, ma a volte anche gli adulti riescono a trovarlo avvincente. Sfortunatamente, non nel caso di Hey You, Pikachu!
Le "conversazioni" che si hanno con Pikachu sono prevalentemente ordini di una sola parola, e i minigiochi con cui si gioca sono così semplici che in confronto le sfide di Mario Party sembrano degli RPG. La grafica è blanda e disordinata e l'interfaccia rende difficile puntare a ciò che si vuole. La maggior parte di questo importerà poco ai bambini, che lo ameranno comunque, ma se la tua età o il tuo Quoziente Intellettivo è più di 10, lascialo perdere.

Mark

I giovani fans di Pokemon impazziranno per Hey You, Pikachu! Il membro più carino della schiera dei Pokemon e l'avventura con riconoscimento vocale della Pokemascotte faranno felici i giovanissimi e daranno ai giocatori la possibilità di sentirsi vicinissimi a questo animaletto virtuale.
Dite "Buonanotte!" e Pikachu saltellerà di gioia avanti e indietro urlando "Pika". E' un rudimentale Seaman, con premi più immediati, e il difetto è che non solo è molto lineare, ma anche che sei preso per mano passo dopo passo.
Quello che si deve dire è mostrato a lettere rosse, e impoverisce la libertà del gioco. Buono per il popolo degli "under sei".

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	6	6

WCW Backstage Assault

Prodotto: Electronic Arts
Sviluppo: Kodiak Interactive
Giocatori: 1-2
Supporti: Rumble Pak
Miglior caratteristica: Ricompense nascoste
Peggior caratteristica: Struttura di gioco limitata
Web Site: www.ea.com

Lo stile di combattimento "hardcore" (in cui i salti valgono sempre e le armi sono ammesse) è diventato sempre più popolare in molti titoli wrestling.
Il problema è che il tentativo di realizzare un intero gioco di wrestling basandosi su una modalità di combattimento non ha funzionato per WWF Royal Rumble e non funziona per WCW Backstage Assault.
WCW BA sposta la lotta dal ring e la porta nei bagni, negli spogliatoi e nei parcheggi. Gli ambienti 3D offrono veri e propri strumenti di offesa: i giocatori si sfasciano la testa a vicenda con le telecamere TV, con i lavandini, con gli attrezzi da palestra, mentre si danno fuoco con i cavi elettrici.
Ma tutto questo risulta un po' ripetitivo. A causa del ridotto numero di mosse a disposizione, l'attenzione si concentra più sull'infliggere colpi con armi improprie, invece di sfruttare i movimenti e le prese.
Mi piace molto il sistema "hidden rewards", che dà ai giocatori missioni-obiettivo per accedere a nuovi costumi, lottatori, mosse e scenari backstage.
La telecronaca è eccellente: i commentatori vi daranno addosso se tentate colpi da quattro soldi. Il gioco è veloce a sufficienza ma l'animazione è disordinata e i personaggi scattano troppo spesso nelle posizioni per le mosse di bloccaggio.
Inoltre il carattere dei modelli appare davvero goffo e i 50 e più personaggi a disposizione sono poco somiglianti alle loro controparti nella vita reale (un tale assomiglia a Crispin). E' troppo brutto, davvero, ci sono alcune buone idee che avrebbero però potuto essere realizzate meglio in un gioco di wrestling completo. Per come è fatto, è roba da bambini.

Mike

WCW può essere divertente da guardare finché non lo si prende troppo sul serio. Lo stesso vale per questo gioco. Diversamente dai recenti titoli WWF, nei quali il combattimento "realistico" è la principale caratteristica, WCW Backstage Assault rasenta l'assurdità. E' una cosa piuttosto particolare il fatto che non ci siano per nulla i ring (ogni combattimento si svolge in ambienti della vita di tutti i giorni), che vi consentono di sbattere la testa del vostro avversario contro orinatoi e roba del genere. Ma è difficile chiudere un occhio sulla lenta risposta dei controlli e non riconoscere che WCW BA è un prodotto di nicchia.
L'aver eliminato del tutto i ring dal gioco, lo fa sembrare una specie di modalità segreta di una precedente release di WCW, piuttosto che un gioco vero e proprio. Divertimento un po' sciocco, al limite può andare bene per il noleggio.

Ryan

Questo è uno di quei giochi che nasce chiaramente per conquistare il cuore delle masse, ma finisce con l'essere così mediocre che davvero non posso consigliarvi di comprarlo. I fan di WCW potrebbero ricevere un gran divertimento da quelli dell'EA, che hanno portato l'azione fuori dal ring e l'hanno piazzata nel backstage, dove è "hardcore", ma chiunque non sia un fan irriducibile troverà BA un vero casino, disordinato e lento. E' OK solo per il fatto che i giochi di wrestling vanno, ma giochi come questo non sono certo tosti abbastanza per iniziare una moda.
La modalità create-a-player è carina e offre diverse personalizzazioni e varianti: per un appassionato può valerne la pena ma per il resto di noi è irrilevante.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	7	6	6

WWF No Mercy

Prodotto: THQ
Sviluppo: Asmik/AKI
Giocatori: 1-4
Supporti: Rumble Pak
Miglior Caratteristica: Grafica e animazione
Peggior Caratteristica: Troppo pesante per la CPU
Web Site: www.thq.com

Assicuratevi di non perdere questa piccolo gioiello, mentre state aspettando che esca un bel gioco di wrestling su DC o PS2. Asmik ha preso praticamente tutto da Wrestlemania 2000 e l'ha reso migliore. Il carattere dei modelli e le animazioni sono tra le migliori che abbia visto in un gioco di wrestling, sebbene sono diventato vecchio ad aspettare di completare alcune mosse prima di poter intervenire nel multiplayer. Le mosse double-team migliorate rendono davvero gratificante combattere in 3D con un amico. Il sistema di controllo semplificato è rimasto ancora intatto, rendendo facile entrare subito nel gioco, tuttavia avendo più di due personaggi sullo schermo la temporizzazione dei comandi sembra risentirne un po'. Oltre 50 superstar sono ora presenti nella lista e la modalità super-deep create-a-superstar vanta una schiera di opzioni e mosse per fare qualunque cosa, dall'operatore al lottatore sottomesso.
Sono stato in grado di realizzare me stesso, con tanto di mosse di combattimento "reali", ed ho fatto fuori quelle forze sovrumane di Stone Cold e Rock, prima di shiantarmi contro quel muro di pietra che è Al Snow. C'è spazio però per i miglioramenti: le storia nel Backstage potrebbero essere più complesse, le attese della CPU sono frustranti, ancora nessun play-by-play (Dove siete JR e The King?), e l'IA nel multiplayer non è certo il pezzo forte (iniziate il gioco CPU contro CPU e guardate i lottatori mentre si fissano l'un l'altro).
Si migliorerà con l'esperienza? Certo, ma No Mercy rimane comunque il miglior gioco di wrestling per N64.

Mike

Asmik/AKI's WWF Wrestlemania 2000 era un bel gioco, ma difficilmente poteva sembrare un seguito completamente riuscito del suo predecessore di lotta per N64, WCW/nWo Revenge. WWF No Mercy, tuttavia, sembra degno successore.
Lo sviluppo del gioco è più impegnativo, con maggior enfasi sulla storia e sulle alleanze di backstage, sebbene a fatica risulti emozionante. Potete anche guadagnare punti da spendere in costumi e mosse in un'apposita "shopping-area". Create-A-Wrestler è stato potenziato al punto che avete quasi tante opzioni per i volti e il corpo come nei giochi Acclaim.
Avete tutto questo e gli stessi controlli, facili da usare. L'AI ha però bisogno di un po' di lavoro.

Crispin

Io non sono un intenditore di giochi di wrestling, ma questo gioco di combattimento è maledettamente bello. Una delle cose che mi piacciono di più sono i suoi indovinati controlli che hanno reso facile utilizzare alcune mosse davvero toste. In pochi minuti sembrava che mi trovassi a mio agio sul ring proprio come se fossi a casa mia, da come sbattevo al tappeto i miei avversari.
Ci sono numerose differenti mosse e risposte, ma a volte mi è sembrato che il sistema di rilevamento dei contatti avesse qualche "bug", e non registrasse ogni colpo andato a segno. Tuttavia Mercy ha così tante opzioni e modalità multiplayer che è davvero poco probabile che vi annoierete, combattendo con questi uomini cresciuti in calzamaglia.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA	LONGEVITA
8	6	7	9

Batman Beyond

Prodotto: Ubi Soft
Sviluppo: Kemco
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno

Web Site: www.ubisoft.it
Miglior caratteristica: Non fatemi ridere..
Peggior caratteristica: Quasi tutto non è divertente

Beh, Batman Beyond è sicuramente meglio su N64 che su PlayStation, ma questo non dice molto. Rimane ugualmente un gioco orribile, ma almeno questa volta è possibile andare oltre il secondo livello.
La grafica è un po' più bella, le difficoltà sono state leggermente ridotte e il controllo sembra un po' meno difficoltoso, ma tutti questi miglioramenti non servono perché questo gioco resta in ogni caso una delle peggiori produzioni per un "Final Fight-type" da sempre.
Come prima cosa BB è incredibilmente noioso; non c'è quasi varietà di gioco - pugni, calci, salti, pugni, calci, salti a ripetizione tanto da far venire la nausea.
La prospettiva è mediocre, e anche se il gioco è tecnicamente 3D, rimarrete legati ad un punto di vista 2D, attraverso delle stanze noiose, affrontando degli avversari noiosi, che possiedono un'IA oltraggiosamente bassa - staranno là, e si lasceranno colpire un po' di volte, prima di contrattaccare. E, mantenendo la miglior caratteristica della versione PS (!), non potete salvare la vostra partita, per proseguire è necessario passare ore di puro e monotono inferno. E' solamente un insulto per i fans dello spettacolo.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA
5	5	2	2

Power Rangers Lightspeed Rescue

Prodotto: THQ
Sviluppo: Mass Media
Giocatori: 1-2
Supporti: Controller Pack

Web Site: www.thq.com
Miglior caratteristica: Battaglie mech a due giocatori
Peggior caratteristica: Giocabilità noiosa

L'idea che THQ lanci un altro gioco basato su un film o su un programma televisivo dovrebbe fare venire i brividi. Questo nuovo titolo Power Rangers dà l'impressione di essere stato messo insieme con poco riguardo per la qualità o il valore di replay. Il gioco comprende missioni seek-and-destroy (cerca e distruggi), stile Gauntlet, inspiegabilmente limitati a una modalità a singolo giocatore. Seguite l'indicatore sullo schermo per mettere in salvo gli spettatori innocenti dalle orde di mutanti. Annientate le porte luminose con dei colpi laser sparati dalle vostre mani (non chiedetemi come sia possibile) mentre sarete inseguiti dai nemici senza tregua. Questa noia è periodicamente spezzata da mech battles poveramente realizzate. Una modalità Megazord Arena a due giocatori è messa lì tanto per bilanciare: fronteggiate un amico nei panni di un mostro gigantesco o di un robot in un death-match. Il controllo in questa modalità è troppo cattivo, elemetare e rozzo.
La grafica è deludente: gli sfondi sono poco dettagliati e confusi, i personaggi sono a bassa definizione e animati in maniera elementare.
Soltanto quelli che non sono andati a scuola - e sono coloro a cui è rivolto il gioco - lo potrebbero trovare divertente.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
2	5	2	2

Cruis'n Exotica

Prodotto: Midway
Sviluppo: Gratuitous Games
Giocatori: 1-4
Supporti: Rumble Pak

Web Site: www.midway.com
Miglior caratteristica: Gioco frenetico e veloce
Peggior caratteristica: Un mucchio di draw-in

I ragazzi svezzati su N64 dovrebbero dare una lettura veloce ai libri di scuola guida. Il sistema è stato utilizzato per un numero impressionante di corse nei suoi quattro anni di vita; Cruis'n Usa era stato introdotto come l'inizio del ciclo della sua esistenza, e Cruis's Exotica si avvicina alla sua fine.
Questo gioco è il terzo nella serie che continua a migliorare la qualità. "Exotica" si definisce come "arcade racer": i meccanismi di gioco del titolo sono stati progettati per darvi un'esperienza eccitante, e subito accessibile.
I veicoli procedono a fatica in una varietà di corse (qualcuna su Marte?), correndo in pianura, sulle cime delle montagne, e persino sott'acqua. Ci sono molte macchine originali, ma molte di loro devono essere sbloccate. Il gioco procede tranquillamente, ma soffre per il numero esagerato di draw-in.
La prospettiva può rendere difficile la navigazione sulle strade, un problema che diventa veramente importante quando si gareggia con gli amici nella modalità multigiocatore. Un altro dubbio è il valore di replay: i primi 10 minuti sarete presi dal gioco, ma una volta preso il controllo della situazione, la sfida sparisce e così anche il divertimento.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	4	4

Spider-Man

Prodotto: Activision
Sviluppo: Edge of reality
Giocatori: 1
Supporti: Expansion, Rumble, Controller Pak

Web Site: www.ubisoft.it
Miglior caratteristica: Tutte le mosse di Spidey
Peggior caratteristica: Telecamera che lavora a casaccio

Chiunque abbia giocato la versione su PlayStation, Spider-Man su N64 ha i suoi vantaggi (una texture più chiara grazie al supporto Expansion Pak) e svantaggi (nessun FMV), ma tutto ciò non basta per rendere questa versione migliore o peggiore. Il gioco senza dubbio fa di tutto per rendere al meglio lo spirito di Spider-Man. Come nella versione PS c'è la super forza per prendere e lanciare degli oggetti giganteschi, si utilizza la rete per dondolarvi in giro per la città e per immobilizzare i nemici, arrampicarvi sui muri – tutta quella roba lì insomma.
La grafica è nitida, e i tipi diversi di livelli e le battaglie di boss rendono le cose interessanti. Il problema si ha quando siete in aree ristrette o in certi luoghi come i treni dello screen in alto, la telecamera fa schifo: non c'è un sistema lock-on o un modo per aggiustarla manualmente, quindi non vi resta che far buon viso a cattiva sorte e sopportarla.
Spidey ha anche molte mosse per combattere (e combatte molto) ma la maggior parte del tempo i colpi noiosi e ripetitivi sono la vostra miglior scommessa. Per niente classico, ma vale la pena provarlo.

Mark

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	7	5

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Prodotto:	Nintendo
Sviluppo:	Nintendo
Giocatori:	1
Supporti:	Rumble Pack
Miglior caratteristica:	E' una figata!
Peggior caratteristica:	Trovarla!
Web Site:	www.nintendo.com

Zelda Majora's Mask sarebbe dovuto essere il titolo di punta per il lancio del 64DD, l'add-on a dischi magneto-ottici per N64. Fortunatamente tale accessorio ha avuto un parto travagliato ed una vita decisamente breve, ma adesso tutti i possessori dello scatolotto nero della Nintendo possono tranquillamente giocare a questo nuovo episodio della saga (il secondo su N64, il sesto in totale) senza ulteriori spese.

La storia di Majora's Mask inizia subito dopo la fine del prequel, Ocarina of time. Link (e vi consiglio di dare questo nome al personaggio per non perdervi alcune chicche nascoste) ormai salvata la terra di Hyrule e la principessa Zelda, inizia un viaggio che lo porta in luoghi sconosciuti.

Una notte, a cavallo del fido Epona, incontra uno strano essere che, dopo averlo tramortito con l'aiuto di due fatine, gli ruba l'ocarina, e fugge utilizzando lo stesso Epona, mentre Link risvegliatosi, tenta in tutti i modi di rimanere appeso al cavallo e riprendersi il maltolto.

Sfortunatamente il nostro eroe non riesce nel suo intento e il misterioso essere, il cui volto è nascosto da una maschera, fugge lasciando il povero Link preda di una maledizione: infatti il bel bimbo biondo viene tramutato in un essere mezzo uomo mezzo albero, un Deku.

Scopriremo inoltre che la maschera che nasconde il volto dello strano tipo che ci ha sottratto l'ocarina altro non è che la Majora's Mask, un potente artefatto che rende chi la indossa completamente pazzo e malvagio, donandogli nel contempo poteri sovrumani.

Link si ritroverà in una cittadina chiamata Clock Town , tramutato in Deku, senza ocarina, senza armi, e con la scomoda coincidenza che da lì a tre giorni la luna

si schianterà su quel posto idilliaco: bella situazione eh? Qui iniziano le vere peripezie per Link che dovrà innanzitutto recuperare l'ocarina, ritornare essere umano e riuscire a scoprire come poter fermare la malefica luna che precipita verso la terra.

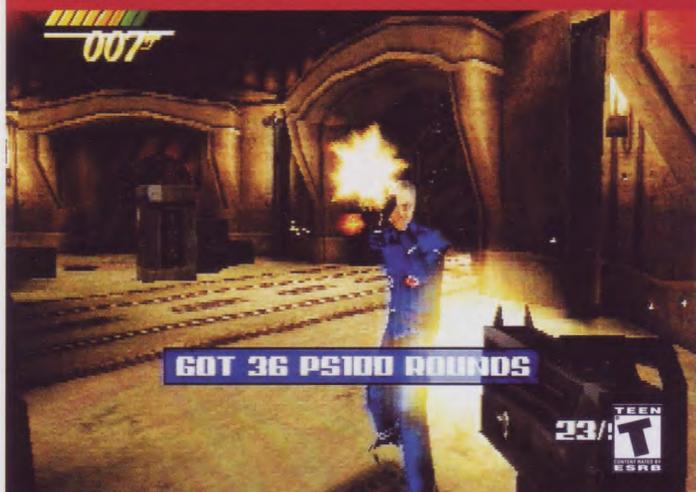
E qui c'è la vera genialata: i tre giorni di tempo che abbiamo per "salvare il mondo" durano in realtà poco più di un'ora e mezza, con il sole che sorge e tramonta, le persone che hanno le loro attività, vanno nei negozi di giorno e nei locali di notte. Le 72 ore sono naturalmente insufficienti per poter risolvere tutti gli enigmi e compiere la nostra missione: saremo costretti, una volta recuperato il nostro amato strumento musicale, a sfruttare ogni minuto possibile. Quando il tempo sarà quasi scaduto e la luna nera incomberà sul campanile di Clock Town, proprio suonando l'ocarina potremo viaggiare nel tempo e ritornare all'alba del primo dei tre giorni, avendo così altre 72 ore con il vantaggio di sapere esattamente dove e quando alcune cose accadranno. L'altra grande novità di questo capitolo della saga è la possibilità per Link di indossare numerosissime maschere (quasi una trentina) che gli permetteranno di effettuare azioni altrimenti impossibili, e anche di trasformarsi in esseri pseudo-umani capaci di vivere sott'acqua (gli

Zora), di scalare le montagne (i Goron) e nei già citati uomini-pianta (i Deku). Come in tutti gli Zelda anche qui avremo a che fare con decine di sottomissioni, minigiochi e altre amenità varie che terranno il giocatore occupato anche quando l'avventura incontrerà momenti di stasi. Passando all'impianto grafico-sonoro, bisogna dire che rispetto al prequel non ci sono grandi migliorie: la grafica è in gran parte "riciclata" da Ocarina of Time anche se, grazie all'utilizzo dell'Expansion Pack (obbligatorio) le costruzioni poligonali sono molto più dettagliate ed è possibile visualizzare su schermo molti più personaggi che in passato, tutto nello splendore dell'alta risoluzione.

Anche il sonoro è molto simile al precedente Zelda, ma i veri estimatori della saga non potranno non notare il tema principale (stranamente assente in Ocarina of Time) che accompagna in più punti l'avanzare nell'avventura di Link. Che dire, Majora's Mask non è un titolo per tutti: vista la complessità della trama (maggiore che in passato) e il fatto che nella versione europea è assente la traduzione in italiano potrebbe essere considerato un gioco "difficile". Io lo consiglio comunque senza riserbo perché giocare a Zelda è come entrare in una fiaba, in cui si viene totalmente assorbiti da mondi fantastici e personaggi incredibili. Alla prossima avventura, questa volta su GameCube naturalmente.

Davide

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	8	10	9

The World Is Not Enough

Prodotto: Electronic Arts
Sviluppo: Black Ops
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: La varietà delle scelte di gioco
Peggior caratteristica: Gli scarsi e prevedibili attacchi dei nemici
Web Site: www.ea.com

Il gioco per N64 di "The World Is Not Enough" è buono, il suo gemello per la PS invece no. E questo non perché questo gioco è una debole replica.
Entrambe le versioni, infatti, sono due giochi diversi, realizzati da diversi ideatori (sebbene condividano gli stessi locali dei livelli e i medesimi personaggi). Il gioco per PS è stato sviluppato da Black Ops, i ragazzi che stanno dietro all'appena accettabile "Tomorrow never Dies".
Questo sequel utilizza il motore TMD ma qui sembra funzionare meglio e si gioca in prima persona (per dare al gioco un aspetto più "Golden Eye", direi, potete addirittura guardarvi dietro le spalle con l'apposito tasto). Il guaio é che il motore di questo gioco, fa ancora qualche capriccio. Troppo volte ci si deve fermare quando si striscia contro i muri, con tutti quegli oggetti. I nemici sbucano dietro o di fronte, anche laddove le zone sembrano svuotate. Non c'è nulla di più noioso che riprendere a sparare in direzione di quell'area che pensavate d'avere ripulito dai cattivi. Come la versione per N64, anche questa offre un'ampia varietà di meccanismi di gioco. Scìerete, giocherete a blackjack, recupererete ostaggi. In omaggio a Medal Of Honor, cambierete identità spacciando credenziali false. Le animazioni dei nemici, specialmente quelle delle guardie mentre ricaricano le armi, sono fenomenali (i Black-Ops hanno assunto gli esperti d'animazione di Matrix).
Ma l'intero gioco è debole e le missioni ben presto diventano ripetitive anche a causa dei cattivi che ritornano sempre uguali.

Crispin

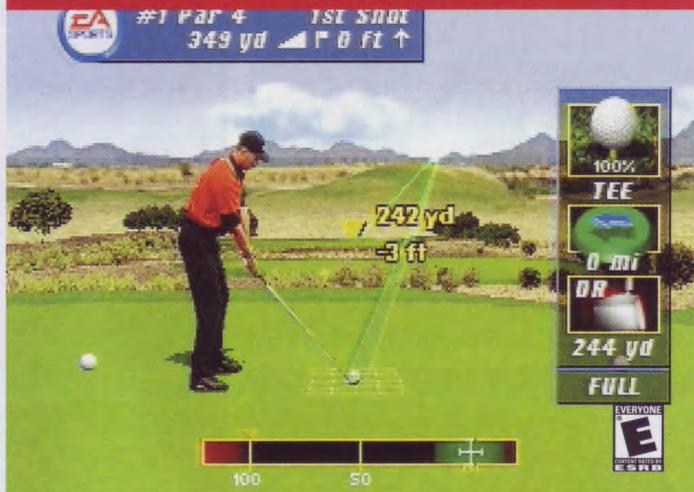
Oh, non me l'aspettavo! Certo, questo è un miglioramento spettacolare dell'ultimo sforzo di Bond sulla Ps ma è ancora una versione difficoltosa di Golden Eye per la console Sony. Il motore grafico è più potente di ogni altra cosa del sistema e bla, bla, bla; comunque il gioco è molto spettacolare.
Così suggestivo da farmi pensare che i Black Ops abbia preteso, in certi punti, un po' troppo dal sistema.
Alcuni degli eventi scritti sono grandi ma le fatiche del CD che si contorce nel lettore mette un po' di malinconia. In più qual é la funzione di un gioco senza l'opzione multiplayer? Quello di essere un gioco di James Bond un po' all'antica.

John

Questo gioco potrebbe essere il migliore sparatutto in prima persona per la PS. L'unico problema è che é molto vicino alla serie Medal Of Honor.
Non va per niente bene che questo gioco non sia bello come la controparte per N64. Perché non c'è la modalità multi-player? Magari il team dei disegnatori aveva bevuto troppi Martini quando scelse di eliminarla ma, in ogni modo, questo difetto abbassa il mio voto. Per fortuna per il resto del gioco hanno tenuto la testa a posto. Questa versione sembra proprio un film di Bond e ha un'atmosfera incomparabile assieme al Golden Eye del N64. Se sorvolate sulla mancanza del multiplayer, questo gioco è buono ma si poteva fare meglio.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	5	5

Tiger Woods PGA Tour 2001

Prodotto: EA Sports
Sviluppo: Stormfront
Giocatori: 1-4
Supporti: Dual Shock, Multi-tap
Miglior caratteristica: Il ritmo elevato di gioco
Peggior caratteristica: Non è molto diverso da PGA 2000
Web Site: www.easports.com

Se solo ci fosse il modo di costruire il gioco di Tiger come un incrocio tra Hot Shots e Mario Golf, con il terrificante motore Camelot, ci giocherei come un indiavolato. Il nome di Tiger, invece, si presta tristemente ad un gioco convenzionale, di poco superiore alla media.
Non fraintendetemi! Il gioco non è per niente male ma non sento scorrere l'adrenalina di una volta. L'esagerata rotazione della pallina, modello "terra-aria", e la grintosa colonna sonora non disturbano più di tanto, per fortuna.
Le icone e gli indicatori non hanno lo stile dei cartoni animati: tutto adesso fa business. L'elemento veramente importante è lo swing: il controllo analogo è stato rimpiazzato da un metodo più tradizionale. Questa volta non ci obbligano a buttar giù nessun sistema strano. Al di là di questi cambiamenti, il gioco assomiglia molto a PGA Tour 2000.
Dalla palla che rotola sul green fino alla telecamera che segue il colpo d'approccio al tee, tutto è già stato visto e rivisto. Una vera sorpresa vero? Non dovrebbe essere così ma non dimentichiamo che tutti i giochi sportivi realizzati l'anno passato (dall'EA come dagli altri) sono dei semplici aggiornamenti.
E' un bene che lo sviluppo dei giochi per PS2 sia diventato prioritario per molte compagnie.
Mi sfugge l'utilità di un gioco come questo, specialmente se possedete una delle versioni precedenti. La nuova grafica dei menù e le rinnovate interfacce di tiro non giustificano la spesa.
Speriamo che la versione per PS2 ci impressioni di più.

Dean

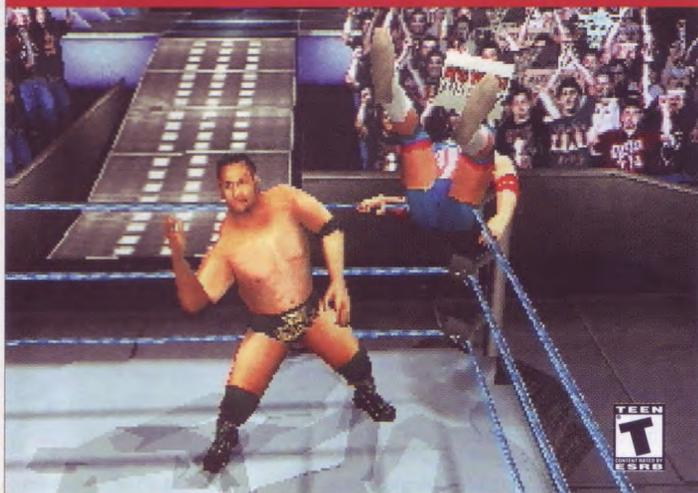
Fare un gioco di golf realistico senza annoiare a morte gli utenti, è una vera sfida. Sembra che questo gioco possa farcela. Giocarci un po' è divertente e non è difficile neanche per chi non è esperto.
Graficamente non è male per essere un gioco per PS ma, in fondo, non ci sono state molte difficoltà: dominano il verde del green e il bianco delle magliette degli spettatori. Mi hanno spiacevolmente sorpreso le innovazioni tecniche.
Il gioco mi s'è bloccato una volta mentre stavo settando delle opzioni e la grafica sfarfalla frequentemente durante gli swing.
Questo è inammissibile per un gioco con così poca azione. Non compratelo se non siete appassionati di Golf.

Jonathan

In Tiger Woods PGA Tour 2001 c'è tutto quello che potreste desiderare in un gioco di golf, ma senza Chevy Chase e qualche giocatore scorretto. Ci sono 6 diversi campionati PGA, i veri professionisti, tonnellate di aiuti per i principianti e la supervisione del più grande golfista del mondo.
Ma c'è solo un problema: il gioco non è molto divertente.
Mi sembra di non riuscire a controllare quello che sta succedendo. L'indicatore per lo swing è troppo veloce, la palla va più lontano del previsto e poi, quanto sono ridicoli gli stacchi musicali dei menu e i ragazzini che assomigliano tutti a Tiger?
EA è sulla strada giusta ma deve cercare di rendere questo gioco ancora più realistico e divertente.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	6	6

WWF SmackDown! 2

Prodotto:	THQ
Sviluppo:	Yuke's
Giocatori:	1
Supporti:	Dual Shock, Multitap
Miglior caratteristica:	Modalità Rumped-Up Career
Peggior caratteristica:	Mancano le voci di J.R. e The Kings
Web Site:	www.thq.com

Se siete dei fan accaniti del Wrestling accendete la vostra tele corredata di una grossa parabola al martedì sera, per la consueta edizione americana di SmackDown! Ascolterete più chiacchiere che altro e vedrete pochi vecchi combattenti calcare il ring. L'erede del più bel gioco del genere (SmackDown 1, appunto) la versione numero 2 giunge a noi con la stessa quantità di frizzi e lazzi per rendere l'azione ancora più intensa.
Nella realtà la WWF si basa sulle alleanze e sulla "lealtà": anche il gioco ha lo stesso andamento da soap-opera, con un'intensità e una freschezza ancora più marcate. Finite le chiacchiere e le interferenze, dopo che i vostri nemici vi hanno spalmato sul ring a colpi di seggiola, il vostro sangue sarà sufficientemente bollente e la vostra adrenalina scorrerà a mille.
Il vostro unico desiderio sarà quello di fare dei seri danni sul ring. Come s'evolva questa sensazione è difficile dirlo.
Ma il gioco simula alla perfezione l'energia e l'eccitazione della vita reale. L'azione è molto intensa, le collisioni sono spettacolari e il gioco sembra fantastico. Ci sono abbastanza tipi di gioco diversi (Ladder, Hell in a Cell, Coffin Match) per tenervi incollati tutta la stagione, che include tutti gli appuntamenti reali sulla pay-per-view. Potrete crearvi da soli il vostro combattente, vederlo crescere spaventosamente e potrete replicare la mossa speciale che avete visto in televisione.
Tutti i fan devono comprarlo e va benissimo anche per le partite di gruppo. Occhio!

Todd

Questo dev'essere il miglior gioco sul wrestling sul mercato.
SmackDown! 2 non solo ricrea in maniera molto convincente l'azione reale ma simula alla perfezione la soap-opera messa in scena fuori dal ring.
In più c'è tutto lo stile, gli ingressi e le mosse dei vostri atleti preferiti (lo vivo solo più per vedere Elbow di People).
Siccome nella realtà la trama del WWF cambia molto velocemente nello spazio di un'ora, l'offerta di SmackDown! 2 è un po' datata, ma chi ci bada?
La trama è solida ed è spettacolare giocarci con altre tre persone.
Che siate dei fanatici o dei semplici curiosi c'è di che divertirsi in questo gioco!

Greg

I giochi di wrestling sono sempre una proposta divertente, fatta per solleticare l'interesse dei fan del genere a discapito della trama. Fortunatamente WWF SmackDown! 2 non è uno di questi.
Sebbene non raggiunga la perfezione di Soul Calibur, il gioco è buono quanto un match di wrestling, ricco di opzioni e scelte.
La parte della creazione del combattente è così ben fatta che è un vero gioco nel gioco così come la parte di gestione dei match sulla pay-per-view che ecciterà tutti i veri fan. La grafica è precisa e la presentazione ha il suo senso.
Se volete un gioco di wrestling, ebbene, deve essere questo.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	7	10

McGrath vs. Pastrama: Freestyle Motocross

Prodotto:	Acclaim
Sviluppo:	Z-Axis
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock
Web Site:	www.acclaim.com
Miglior caratteristica:	Molti filmati
Peggior caratteristica:	Sviluppo del gioco esile

Se cercate un esempio di un buon gioco Z-Axis, cercate Dave Mirra's Freestyle BMX. Sfortunatamente lo sforzo di questo gioco non è altrettanto apprezzabile.
Primo non va perché troppo ovvio, secondo non ha una grafica all'altezza.
E' casuale, blanda e le proporzioni sono sbagliate e afflitte da occasionali inconvenienti tecnici. Detto questo, il prodotto, per essere stato realizzato per PS tre o quattro anni fa, ha questi altri difetti.
Ci sono cose che non funzionano nello sviluppo del gioco. Ci sono poche somiglianze con le moto reali, al di là di un paio di opzioni occasionali (la sgommata e la manovrabilità aerea) il controllo è troppo vincolato sul modello arcade. Ok, l'unica cosa dignitosa è il frame-rate ma, sebbene sia veloce, non è chiaro.
Oh si, il modo nl cui i centauri atterrano dopo una cunetta sembra totalmente innaturale. Il prodotto potrebbe essere certamente migliore.
La grafica mediocre e lo sviluppo collocano questo gioco in un posto molto basso della graduatoria dei giochi del genere. Se siete ancora interessati, l'affitto di una notte vi toglierà ogni dubbio.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
3	4	4	4

Moto Racer World Tour

Prodotto:	Infogrames
Sviluppo:	Delphine Software
Giocatori:	1/2
Supporti:	Dual Shock
Web Site:	www.infogrames.com
Miglior caratteristica:	Due ottimi giochi al prezzo di uno
Peggior caratteristica:	Il suono orribile delle moto da strada

E' passato tanto tempo da quando la Delphine Software ci ha graziato con un gioco mitico come Moto Racer, questo prodotto è giunto un poco in ritardo ma il tempismo non avrebbe potuto essere migliore. Con una massiccia dose di sequenze di Motocross, il richiamo per il giocatore è più forte che mai. MRWT affronta la sfida incarnando in un solo gioco il fascino e lo sporco del tracciato e della pista. La parte di motocross è particolarmente forte.
Le moto rispondono alle sollecitazioni dei salti e delle cunette che si trovano nelle piste meglio che in qualunque altro prodotto del genere. Non me la sento di dire che la rappresentazione grafica dei piloti sia proprio aderente alla realtà ma c'è soprattutto un buon bilanciamento tra l'arcade e la simulazione pura. Le gare indoor sono più dure che mai (e anche un po' più lente). Bisogna davvero prestare attenzione a come si tagliano le curve e manovrare alla perfezione i salti. A questo proposito la cura è veramente elevata, forse troppo precisa. La porzione di gare su strada fa la sua figura ma il rumore dei motori in sottofondo (sembra che ci sia un cagnolino che sta piangendo da qualche parte) e il tratto troppo marcato (soprattutto nelle gare a due) alla lunga può stufare... ma vi abituerete subito. Per un gioco che offre due modalità così diverse, MRWT merita decisamente un'occhiata.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	4	8	8

Buzz Lightyear of Star Command

Prodotto: Activision
Sviluppo: Traveller's Tales
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.activision.com
Miglior caratteristica: Il gioco è molto immediato e veloce
Peggior caratteristica: Un casino di didascalie e baggianate varie

Il Buzz Lightyear di "Star Command" non è solo un giocattolo cosciente nella camera di un bimbo. No signori, questo tipo è un avventuriero, un cacciatore devoto al mantenimento della pace nella galassia contro il malvagio Imperatore Zurg. I ricordi di Toy Story spariscono quasi subito: non appena il gioco s'impossessa di voi. Invece di una caccia da grandi esploratori, vi trovate costretti in un gioco che sta a metà tra il platform e il racing.
Ogni livello inizia con un cattivone in fuga disperata dall'occhio vigile dello Star Command. La vostra missione è di tallonarlo fino a circondarlo, per poi risolvere tutto in una battaglia uno contro uno.
Sconfiggendo un boss avrete nuove missioni che devono essere completate per avanzare al livello successivo. La trama appare diversa: vi mettete in caccia del nemico a piedi, o meglio sul mitico Hover Board di Buzz, potrete anche utilizzare le jet-bike o andare sott'acqua. Piccola nota per grandi e piccini: questo gioco è pensato per giocatori giovani e, quindi, non è molto difficile completare un livello. E' un bel regalo per i bambini e anche una bella occasione di svago per i più grandi. Magari in affitto, magari nel fine settimana.

Ethan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	7	6	6

Eternal Eyes

Prodotto: Sunsoft
Sviluppo: Tam Tam
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.sunsoft.com
Miglior caratteristica: Trama solida anche se poco ispirata
Peggior caratteristica: Non compratelo se non siete fan degli Anime

Dall'aspetto e dallo spirito molto simili a Final Fantasy Tactics e Vandal Hearts, Eternal Eyes è un RPG tattico pesantemente saturo di elementi narrativi.
Il che, in questo caso, è al contempo un bene e un male. Sebbene EE non sia certamente orribile (niente di tutto ciò), a questo gioco manca la sobrietà trovata in altri giochi del genere: probabilmente i fan che hanno goduto FF Tactics ne rimarranno delusi. La grafica è solida, anche se talvolta un po' grezza, la traduzione è curata (eccezion fatta per alcuni trascurabili passi) e la trama è bella ma questo non mi toglie l'impressione di avere giocato a milioni di giochi simili.
A EE mancano del tutto alcune caratteristiche decisive che fanno emergere un gioco singolo dalla massa di prodotti dello stesso tipo, sempre che non si tenga conto della grafica molto fumettistica e, quindi, molto giapponese.
Quest'elemento mette in rilievo chiaramente il tipo di pubblico cui il gioco è destinato ma anche gli amanti dell'animazione giapponese si stuferanno ben presto della intro. Questo non toglie nulla al gioco che è un buon prodotto anche se sarebbe potuto essere molto più valido se solo lo sviluppo del gioco fosse stato un po' più curato.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	4	6

F1 Racing Championship

Prodotto: Ubi Soft
Sviluppo: Video System
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.ubisoft.com
Miglior caratteristica: La modalità scuola guida
Peggior caratteristica: Comandi oltremodo sensibili

Come molti dei giochi di F1 che ci sono in giro, questo prodotto simula la scorsa stagione. Così non c'è il team della Jaguar, Shumacher è più forte che mai e David Coultard guida ancora come un incapace. In più, come aggiunta a chi ama queste cose, F1Rc è l'unico gioco a vantare la collaborazione di Jacques Villeneuve. Probabilmente troppo costoso o arrogante per essere incluso tra cose noiose come i videogame, la sua presenza è accettata di buon grado, grazie al fatto che nella simulazione non appare quell'eccelso pilota che lui (con i suoi agenti pubblicitari) pensa di essere. Sebbene voglia mettere in mostra una modalità interessante in grado di insegnarci come si guida in F1 (il che va ben oltre ai giochi normali dove si limitano a frenare per te) il resto del gioco non va oltre il resto delle altre simulazioni. Va ricordato che è molto più arcade degli altri prodotti ed ha anche dei comandi un po' stupidi. Lo sterzo è troppo impreciso e il freno inchioda appena lo sfiori. Penso che F197 rimanga tuttora difficile da battere.

John

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	5	4

Harvest Moon: Back to Nature

Prodotto: Natsume
Sviluppo: Victor Interactive
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.natsume.com
Miglior caratteristica: Finale aperto e trama non lineare
Peggior caratteristica: Obiettivi ripetitivi possono annoiare

La mia vita da contadino è iniziata in modo sufficientemente semplice: sgombra e ara la terra, compra dei semi, pianta, fai crescere e raccogli. Fai qualche soldino, compra una gallina, aspetta e ti darà una nidiata di nuovo pollame e mettile a produrre uova da rivendere con profitto.
Suona un po' troppo simile alla vita reale per voi? Be', magari lo è. Ma è per questo che Harvest Moon eccelle. Il gioco, vedete, non è una simulazione della vita della fattoria ma della vita intera. Voi non lavorerete semplicemente la terra. Dovrete trovare anche il tempo di chiacchierare con le signore, gestire le risorse, sviluppare la proprietà (incluso ricostruire la vostra casa), mantenere un buon rapporto con il vicinato, il tutto per dimostrare che avete quello che serve per essere il legittimo proprietario della vostra azienda famigliare. Infatti, HM ha molti parametri, c'è molto da fare e potete settare davvero l'intera esperienza.
Il gioco, però, non è per tutti. Fare sempre le stesse cose ogni giorno per tutta la stagione può diventare pesante mentre la totale mancanza di ogni effetto speciale limita il fascino del gioco. Ricordate anche che è quasi lo stesso gioco pubblicato l'anno scorso per N64.

Gary

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	5	9	8

NASCAR Heat

Prodotto: Hasbro
Sviluppo: Dice
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.hasbro.com
Miglior caratteristica: La modalità sfida è molto originale
Peggior caratteristica: Grafica scarsa e confusa

Essendo uno dei pochi giornalisti di questo settore che si diverte a guidare per ore negli anelli circolari, devo affermare che questo apporta dei piacevoli cambiamenti a tutti i giochi NASCAR.

Mi piace molto l'opzione "Beat the Heat", dove si deve completare una serie di prove, pensate per migliorare le vostre capacità negli speedway, nei super-speedway e nei tracciati corti (è una reminiscenza del gioco di F1 Beyond the Limit della Sega).

Oltre a questo, c'è una densa regular season e un'accurata selezione che vi permette di competere contro i tempi record dei tracciati, stabiliti dai veri piloti NASCAR. Saggiamente controllato, Heat non stufa. Offre i migliori apparati grafici dopo NASCAR 2001 per la PS2. Le macchine avversarie sono molto competitive, non concedono un attimo di tregua, specialmente quando si è in testa alla gara.

La grafica è l'unico limite di questo gioco.

E' veramente limitata, anche per gli standard della PS.

Non importa quanto uno sia appassionato delle gare, è comunque dura vedere quella confusione sullo schermo.

Suggerisco di affittarlo, mettendo via i soldini per la versione su PS2, in uscita l'anno prossimo.

Greg

7.0

GRAFICA 6
SONORO 7
ORIGINALITA' 8
LONGEVITÀ 9

RC de Go!

EGM SILVER — Editors' Choice Award

Prodotto: Acclaim
Sviluppo: Taito
Giocatori: 1
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.acclaim.com
Miglior caratteristica: Grafica chiara
Peggior caratteristica: Cronometro in gara non necessario

In qualità di esperto locale di Kart, mi aspettavo che RC de GO! non fosse altro che un banale gioco di corse con un nome buffo e un'ispirazione giapponese. Quanto mi sbagliavo! Rc de Go è sorprendentemente impressionante, dall'intuitivo sistema di controllo alla grafica chiara e ben delineata, possiamo dire a Taito di investire molti sforzi su questo prodotto.

Il titolo del gioco è connesso alla modalità campionato, dove si corre per denaro e per migliorare il proprio veicolo. Il sistema di modifica alla vettura è simile per R.C. di Gran Turismo: i miglioramenti coinvolgono le gomme, il telaio, le sospensioni, gli scarichi e altro. L'unica nota stonata è l'inutile cronometro nelle corse a modalità Free Race.

Il gioco è già difficile e il timer aggiunge unicamente una frustrazione gratuita. Graficamente tutto è chiaro e pulito e nonostante qualche sfarfallamento il gioco appare eccellente.

Non c'è, sfortunatamente, la modalità per due giocatori che avrebbe aumentato il punteggio della categoria longevità (ma il sistema di modifica compensa questa mancanza).

Quello che potrete comprare è qualcosa di molto simile ad un nuovo RC Pro-Am.

Andrew

8.0

GRAFICA 8
SONORO 6
ORIGINALITA' 7
LONGEVITÀ 7

Speedball 2100

Prodotto: Empire Int.
Sviluppo: The Bitmap Bros.
Giocatori: 1-2
Supporti: nessuno

Web Site: www.empire.co.com
Miglior caratteristica: Lasciamo stare...
Peggior caratteristica: Lasciamo stare...

Molti di voi non ricorderanno questo gioco. E' venuto fuori, nella Genesi, senza fanfare ed ha debuttato sull'Amiga e sull'Atari ST (adesso si capisce quanto sono vecchio) quasi 10 anni fa, che ci crediate o no. Pensavo che fosse una grande idea riportare alla luce questo brutale gioco futuristico di calcio ma non fatto così. Speedball 2100 è uno dei peggiori lavori d'accetta che io abbia visto da molto tempo. Hanno preso un gioco vecchio e decaduto, gli hanno fornito una tecnologia migliore, l'hanno fatto funzionare meglio e sembrare peggio. E' una buffa confusione, agevolata dalla differenza tra le arene in 2D e i giocatori in 3D, la palla sembra quella di formaggio di Planter, gli effetti di luce sono più brutti di una lampadina stroboscopica scassata. L'azione si muove lentamente: questo potrebbe essere il più lento gioco estremo mai realizzato, tacendo sulla noia. Credo che questo gioco sarà venduto a metà prezzo ma non fatevi tentare! Non vale nemmeno ventimila lire. Il vecchio Speedball era un gran gioco e potrebbe ancora esserlo. Devono ripensare a cosa hanno fatto e prepararne una versione per PS2.

Kraig

1.5

GRAFICA 1
SONORO 2
ORIGINALITA' 1
LONGEVITÀ 2

Ultimate Fighting Championship

Prodotto: Crave
Sviluppo: Opus
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.cravegames.com
Miglior caratteristica: Il sonoro
Peggior caratteristica: Non fatemi scegliere... Ok, ecco, la trama frustrante

Nonostante il fatto che la versione per PS sia stata sviluppata da una software house diversa da quella che ha lavorato per DC, questo gioco ha gli stessi difetti, solo orrendamente amplificati. Detto e dimenticato, la grafica è brutta come il peccato, lo sviluppo del gioco è oltremodo frustrante. Per rendere i combattimenti più lunghi hanno fatto sì che i calci e i pugni non facessero male.

Anche se sarete sufficientemente fortunati nel mettere a tappeto il vostro avversario prima che questi chieda pietà (cosa che AI tenta di fare senza successo nei primi 15 secondi), è quasi impossibile infliggere danni sufficienti per vincere. Se pensavate che la modalità "solo" fosse dura su DC, allora fareste meglio a non provare quella per PS.

La mancanza di varietà nelle modalità di gioco e certi persistenti didascalie di caricamento allontanano ogni ulteriore tentazione a continuare a giocare, a meno che non vi piacciano i notevoli effetti e la colonna sonora curata dai Megadeth.

L'unica speranza è la modalità uno contro uno, che non è niente di speciale, ma è almeno all'altezza del campo di gioco. Se avete solo la PS e volete giocare a UFC, fareste meglio a comprare il Dreamcast.

Jonathan

3.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
4	6	4	5

Woody Woodpecker Racing

Prodotto: Konami
Sviluppo: Syrox
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.konami.com
Miglior caratteristica: Efficace frame-rate
Peggior caratteristica: Ci avete già giocato. Tante volte

Come esperto locale di Kart, mi aspettavo che WWR non fosse niente di più che un banale gioco di kart che sfrutta una debole licenza e che non ha assolutamente nuove idee (dove avete già letto qualcosa di simile?).

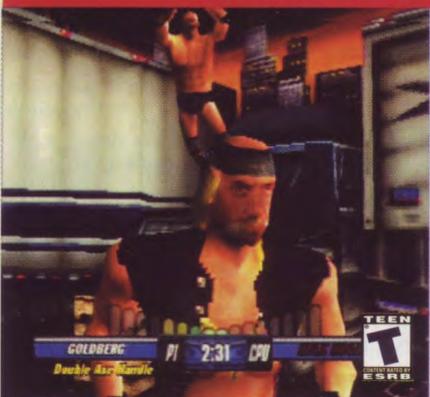
Quanto avevo ragione.

Dimenticate per un secondo che Woody Woodpecker come marchio è stato dimenticato per almeno 10 anni (e questo non è per criticare il vecchio Woody: io stesso sono cresciuto guardandolo): se proprio volete sfruttare i diritti di una franchise, assicuratevi almeno che questa sia relativamente recente o che abbia un forte cast di supporto. Ricordate Mario Kart 64 e la sua casualità? Questa è anche presente in WWR, dove piazzarsi primi è una questione di fortuna. Non aiutano di certo le zoppicanti innovazioni per lo sterzo, perché le userete ad ogni curva. Le gare non sono brutte, ma ancora una volta non c'è nulla che non abbiate già visto. La grafica è semplice e molto colorata e con un frame-rate bello e stabile il gioco si fa guardare con piacere. Ma sotto sotto c'è ben poco. Se proprio volete comprare tutti i giochi di Kart (e qualcuno qua fuori c'è, temo) questo è nella media. E questo la dice lunga sugli altri giochi del genere.

Andrew

5.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
6	4	2	5

WCW Backstage Assault

Prodotto: EA
Sviluppo: Kodiak Interactive
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock

Web Site: www.ea.com
Miglior caratteristica: Premi nascosti
Peggior caratteristica: Giocabilità limitata

Non c'è molta differenza tra questa versione di WCW e quella per il N64. Gli stessi spunti che trovate nella recensione per N64 si trovano qui, sebbene l'audio sia migliore e l'aggiunta di FMV garantisca alla versione per PS molti più flash.

D'altra parte, anche qui c'è la stessa mancanza di modalità di gioco e di varietà delle mosse. I personaggi goffi (anche se sembrano più precisi di quelli del N64), texture pesanti e i lunghi tempi di caricamento conferiscono al gioco quell'aspetto da prodotto della prima generazione: sembra di essere tornati a cinque anni fa.

Il gioco ha qualche buona idea.

Ho apprezzato il sistema di ranking basato sui punti raccolti durante gli incontri, anche in funzione della diversità delle mosse, del numero di armi usate e dei sistemi di vittoria. Anche i "premi nascosti" sono buoni e offrono obiettivi alternativi. Ma la mancanza di profondità e la trama ripetitiva mi fanno cercare un altro gioco (indovinate quale) in cui tentare di schienare qualcuno. WCW è un buon gioco da affittare per la sua facile giocabilità e i suoi controlli intuitivi, altrimenti...

...comprate SmackDown!

Mike

4.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITÀ
3	8	6	5

Cool Boarders 2001

Prodotto: Sony CEA
Sviluppo: Idol Minds
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: L'half-pipe
Peggior caratteristica: Sempre lo stesso gioco...
Web Site: www.playstation.com

Ah sì, un altro anno, un altro Cool Boarders. Alla quinta edizione ti viene da pensare che sia ormai perfetto. Anni d'esperienza e innumerevoli ore di perfezionamento dovrebbero aver tirato su un capolavoro, giusto?
Non proprio.
Come altri giochi che stanno salutando la PS, Cool Boarders 2001 si rivolge allo zoccolo più duro dei fans (forse). Per tutti gli altri questo gioco è la solita vecchia minestra. Non hanno tutti i torti, se non l'avete notato, SSX ha notevolmente spostato il confine di questo tipo di giochi (e il meglio deve ancora arrivare): così ogni altro gioco di snowboarding sembra non avere nulla di speciale, veramente nulla.
Se questo non vi ha scoraggiato, continuate pure a leggere.
Quello che non si può dire è che CB2001 brilli per straordinaria innovazione e coinvolgimento ma non è così brutto come potrebbe apparire!
Gli half-pipe sono piuttosto divertenti. Le spettacolari manovre aeree eseguibili possono divertire (almeno per qualche minuto) ma ripetere gli stessi trucchi diventa subito noioso. Le gare di slalom, più lunghe e coinvolgenti, non eliminano il problema, anzi. Tutto quello che dovete fare è imparare le giuste sequenze e le giuste combo: qualche volta sono ovvie mentre altre volte sono difficilissime da trovare. Insomma, è tutto molto frustrante. L'interfaccia delle sequenze funziona bene ma i risultati sono piuttosto noiosi. Il definitivo colpo di grazia è dato dalla grafica: statica e poco descrittiva. Mettete via i soldi per SSX o il nuovo Snowboarding game per la PS2, che è meglio!

Dean

Immagino come si sia svolta la riunione di coordinamento durante la fase di progettazione di CB2001. Il capo non aveva un'idea chiara così tutti gli altri hanno rubato delle idee che potevano funzionare da altri giochi di successo.
Probabilmente anche il reparto marketing ha le sue brave colpe.
Questo gioco cerca di mostrare i muscoli, provando a fare tutto senza riuscire a concludere molto.
Ha pochi elementi di simulazione, fa a pezzetti Tony Hawk e prende in prestito alcune cose da Road Rash. Tutto è fatto per essere sopra le righe ma non si ha la sensazione che lo sia. L'unica cosa positiva è la colonna sonora ma per così poco, perché non comprarsi solo la musica?

Kraig

E' sempre più difficile portare aggiornamenti a giochi che non erano nemmeno validi nella loro prima edizione. La franchise CB ha prodotto un buon gioco, CB2, ma questo 2001 mi annoia a morte. La variazione di mosse è totalmente prevedibile e quello lì non è assolutamente Tony Hawk. Sapendo questo vale la pena spendere cento carte per questo gioco "estremo"? Ovviamente, no.
La grafica è assolutamente anonima e l'uso combinato di tavole in licenza e inventate non sa di nulla. Di sicuro si tratta di un prodotto voluto solo dal marketing che ha bisogno di una spinta decisa anche solo per mettere il naso fuori di casa. Non mi interessa per nulla questo gioco.

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	6	2	5

Driver 2

Prodotto: Infogrames
Sviluppo: Reflections
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Ben sceneggiato
Peggior caratteristica: Effetto frenata scadente
Web Site: www.easports.com

Fortunatamente il secondo Driver risolve certi piccoli problemi del primo: eccezion fatta per l'effetto frenata, che qui fa veramente schifo, a causa della grafica, molto ambiziosa ma indubbiamente molto bella. La struttura delle missioni, poi, è stata ulteriormente raffinata in qualcosa di molto più lineare e appropriato. L'uso ancora massiccio di filmati aiuta a capire meglio la storia. Il gioco, quindi, ha un'ottima vibrazione. La grafica è più efficace e aggressiva del primo mentre la struttura lineare fornisce uno spunto interessante. Parliamo della storia. Non vi preoccupate però: questa volta non dovrete dare prova del vostro valore - alzi la mano chi ha odiato la scena del garage all'inizio del d1... uno, due, oh... sì: praticamente tutti - anche se i livelli sono veramente difficili quasi da subito. Poliziotti e ragazzacci sono ancora più psicopatici di prima - ammesso che sia possibile - e devo dire che è veramente palloso provare e riprovare a completare la missione dall'inizio perché qualche deficiente ti sbatte fuori di strada. Gli obiettivi appaiono molto vari questa volta ma, nonostante alcune interessanti variazioni, tutto si riduce a: inseguire qualcuno, scappare da qualcun altro, fuggire da malviventi che vogliono solo piantarti una pallottola nella testa e tagliare le gambe ai soliti ragazzacci durante i loro affari. Tutto sembra un po' obbligato ma ci sono tonnellate di modalità diverse - come il survival e anche il gioco a due persone - che fanno di questo gioco un gran gioco - sebbene sia in due disk.

John

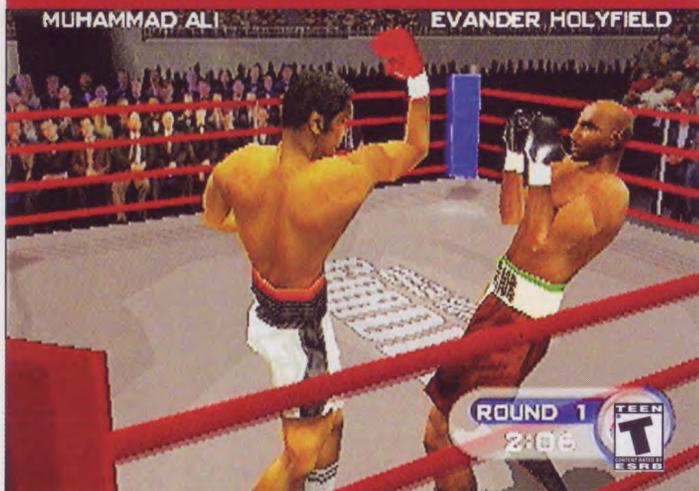
Se questo gioco girasse su hardware più capienti - che so, un Dreamcast o una PS2 - potrebbe guadagnarsi un punteggio più alto. Rispetto al primo Driver, mette a disposizione missioni con obiettivi molto coinvolgenti, trasmette un allucinante senso di fretta e d'urgenza, ha una bella storia di fondo e offre molte variazioni - per esempio, la possibilità di avere delle macchine segrete -. Ma allora cos'è che non convince? Cosa ne direste voi di un frame-rate così ambizioso da sembrare continuamente una moviola? Le strade curve possono andare ma la definizione è così limitata che ti viene da urlare quando vedi i palazzi galleggiare nel nulla. I controlli vanno bene e il gioco è bello; il suono del motore, però, è così alto che ti metti a desiderare una morte più dolce e meno rumorosa.

Milkman

Forse me la sto tirando troppo ma con un ufficio pieno di fantastici giochi per PS2 e Dreamcast, vedere un piccolo giochino, anche uno bello come Driver 2, rovinato dai rallentamenti e dalle nuvolette, mi urta davvero. Perché non hanno fatto questo gioco direttamente per la PS2? Tutti gli elementi non vanno male, specialmente le caratteristiche fisiche e i particolari dei diversi livelli ma è veramente difficile non urlare quando, dal nulla e senza preavviso, ti si materializzano dal nulla enormi palazzi. Se riuscite a soprassedere sulla grafica (io ho fatto veramente fatica) vi troverete in mano un gioco bello e godibile.
In più è tremendamente competitivo. Nonostante qualche difetto mi aspetto quanto prima una versione di Driver2 per PS2.

Ryan

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7.5	8

Knockout Kings 2001

Prodotto: EA Sports
Sviluppo: EA Sports
Giocatori: 1-2
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Il chi é chi
Peggior caratteristica: Certa animazione troppo statica
Web Site: www.easports.com

Ali, Frazier, Holyfield, Lewis... ma non Tyson (per combattere con lui dovrete avere i codici). Lui è l'unico pezzo grosso che non potrete usare in questo gioco d'autentica boxe. Se arene autorizzate, giudici, combattenti maschi e anche femmine sono riusciti a farsi un nome nel circuito reale dove il ring è circondato dalla corda, li troverete tutti, TUTTI, qui, in questo gioco. EA riesce ad andare addirittura oltre, accostando il nome con una perfetta simulazione in 3D. Ogni boxeur assomiglia molto alla sua controparte reale ed è in grado di usare uno dei quattro stili di boxe. Alcuni combattenti hanno mantenuto i loro colpi più famosi mentre tutti hanno una bella biografia con i punti deboli e quelli forti. La scena sembra pensata per un gioco strategico di boxe ma, chissà come mai, alla fine ci riduciamo sempre a smanettare come matti pigiando a caso bottoni, come se fossero veri dritti o ganci - specialmente se si gioca l'uno contro l'altro. L'azione è intensa ma talvolta i personaggi non sembrano rispondere ai comandi. Sembrano un po'... idioti – ma provate voi a prendere pugni per professione – non sembra che armadi di 100 e passa chili si stiano effettivamente distruggendo. Nonostante questo, il gioco mi piace. Non avete idea di quanto sia divertente stendere un peso leggero con un solo cartone ben dato da un peso massimo. Senza dimenticare che potete fare gareggiare i boxeur del passato con quelli del presente. Vi consiglio di mandare a palla il rap di sottofondo: crea veramente l'atmosfera giusta. Se solo l'EA si decidesse a sistemare le immagini (e le acconciature) delle combattenti, questo gioco sarebbe più figo del ciuffo di Don King.

Kraig

Mettersi d'impegno per ricoprire sistematicamente di pugni il proprio avversario finché non si decide a crollare per terra: ecco il nocciolo di KK 2001. Non è un gioco per gli impazienti e non è nemmeno consigliato per chi sta cercando un'esperienza in puro stile Ready to Rumble 2. Come pura simulazione è forse ancora meglio di KK 2001. Certo ci hanno aggiunto più tipi di pugni e di difese ma i boxeur sono così statici e robotici da fare paura! Non c'è quasi una traccia di fluidità in questo gioco che ricalca molto da vicino i combattimenti di Robot. I fan gradiranno di sicuro la modalità di sviluppo per le carriere e l'aggiunta delle combattenti femmine. Per me non offre nulla per cui valga la pena di comprarlo. M'accontento di aspettare di vedere come sarà la versione per PS2.

Dean

Il gioco della boxe ha avuto una cattiva rappresentazione in giochi come Super Punchout mentre EA ha fatto veramente un buon lavoro, permettendo alla "nobile arte" di risorgere in questo KK2001. Come tutte le simulazioni di boxe, però, anche questo gioco non offre le stesse emozioni di un massiccio picchiaduro. I combattenti sono fatti bene e si muovono bene quando non hanno ingaggiato il combattimento ma quando s'avvicinano per riempirsi di cazzotti perdono di definizione e chiarezza. Esteticamente, EA ha fatto un capolavoro, anche grazie all'inclusione degli affascinanti campioni del passato, ricreando l'epoca classica della boxe americana. KK è una serie che può uguagliare, negli anni a venire, la perfezione di Madden. Per adesso, però, non ci siamo ancora.

Joe

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	7	7	8

NCAA Final Four 2001

Prodotto: 989 Sports
Sviluppo: 989 Sports
Giocatori: 1-8
Supporti: Dual Shock
Miglior caratteristica: Il cammino verso le Final Four
Peggior caratteristica: Squadre di partenza
Web Site: www.989.com

Vediamo un po'... Oh! Ma è la versione della 989 per il campionato americano dei College del gioco della NBA (Shootout) che, sebbene non sia grandiosa, ha dietro di sé una grande produzione e alcuni nuovi elementi. Avete bisogno di un bel gioco sul basket collegiale? Bene... aspettate March Madness di EA: è molto più giocabile ed è molto più rispettoso della struttura originale del campionato cadetto USA. Questo gioco, quindi, si colloca quasi al fondo della fila dei giochi per PS con la palla rotonda, lasciandovi con un gioco in meno da comprare! Gli effetti visivi, considerato il fatto che siamo nell'era della PS, hanno vistose mancanze. Non c'è molta chiarezza e, durante le fasi concitate di gioco, tutti i ragazzi sembrano incollati insieme. A volte è difficile addirittura indovinare chi ha la palla.
E se cercate un buon sviluppo del gioco, qui non troverete nulla di simile. Il sistema di controllo per il tiro, patentato dalla 989, è di nuovo fra noi, per controllare tutti i tiri.
E' la cosa che odio di più in questo gioco. Si suppone che sia un ottimo sistema in grado di farci controllare meglio i tiri ma perde totalmente la sua efficacia quando tentate di fintare il tiro: la barra di stato non si alza, ovviamente (mica state tirando, d'altronde). Se il vostro avversario non è stupido si accorge subito che si tratta di una finta di tiro. Proseguendo, durante la regular season ho sconfitto anche le più forti squadre collegiali, dai valori stratosferici, con una semplice squadra di base. Penso sia giusto permettere ad ogni team d'essere dignitoso ma gli squadroni forti ci devono essere: cinque armadi fortissimi, dalle caratteristiche molto evolute. Vorrà dire che risparmierò i soldi per March Madness 2001.

Dan

Alcuni giocatori incalliti, cui non frega niente dei giochi sportivi, spesso mi ripetono che l'unica differenza tra le versioni di questi giochi, da un anno all'altro, sono le rose, che subiscono costante aggiornamento. Di solito io rispondo dicendo loro che sono tutte fregnacce ma un sequel come questo getta benzina sul fuoco delle loro chiacchiere. NCAA di quest'anno ha tutta l'aria d'essere uno di quei giochi e sembra identico a quello dell'anno passato: né carne né pesce. Ci sono alcune animazioni nuove, una nuova interfaccia, qualche commento e aggiustamento in più. E poi, ovviamente, ci sono le rose aggiornate. WOW! Lo so che la PS sta esaurendo la sua corsa ma giochi come questi dovrebbero attendere un po' di più per essere lanciati direttamente sulla PS2. Non è un gioco in cui la 989 ha dato il meglio di sé, mi sembra.

Kraig

Mi sono sempre lamentato di FF2000 e ShootOut 2001 perché i giocatori stanno troppo in giro. Va tutto bene finché non decidi di tirare, dopodiché tutto diventa calma piatta. Il gioco diventa meno immediato e più statico. Detto questo è sempre lo stesso gioco dell'anno passato con i suoi alti e bassi.
La palla danza a lungo attorno al cerchio ma può essere divertente. I vari livelli sono piuttosto strani. All'inizio potrete scegliere tre nuovi ingressi al giorno da Senior. Le partite saranno così complesse che non si potrà nemmeno palleggiare tranquillamente. Il livello iniziale offre più sviluppo. Detto questo, il gioco è Ok ma non è molto diverso dall'edizione precedente.

Dean

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	5	5

Dead or Alive 2: Hardcore

Prodotto:	**Tecmo**
Sviluppo:	**Team Ninja**
Giocatori:	**1-4**
Supporti:	**Multi.tap**
Miglior caratteristica:	**combattimento 3D molto veloce**
Peggior caratteristica:	**Intelligenza Artificiale economica**
Web Site:	**www.tecmoinc.com**

PS2

Nella sua quarta incarnazione (la versione statunitense per DC, la versione giapponese per PS2, e la versione giapponese migliorata per DC che la precedeva), Dead or Alive raggiunge così le masse dei fans della PlayStation in ciò che la Temco spera sia la versione definitiva del gioco. I cambiamenti che i giocatori noteranno subito, sono gli stadi del nuovo modulo storia (lo stadio sul tetto tipo VF3-Virtual Fighter3- e lo stadio nel deserto), la mezza dozzina di tag-battle (la versione DC ne ha solo uno), e l'aggiunta di tanti costumi extra. Tengu, il personaggio boss, è giocabile una volta liberato, così come il Leonesco Bayman, che ritorna dal primo gioco. C'è un'abbondanza di altri piccoli segreti, ma l'aspetto più importante è il gioco stesso. Molto più veloce e viscerale di Tekken Tag, DOA2 hardcore è il gioco da combattimento più veloce in circolazione e il migliore sulla PS2. Lo staff della Ninja ha realizzato il gioco con tutte le strategie possibili in modo tale che sia molto più che il Virtual Fighter che i critici avevano etichettato.
Ci sono un mucchio di tecniche da controllare, specialmente nel tag-battle, con i suoi livelli multipli. Il punto debole è che l'IA é, talvolta, estremamente povera, e non si fa problemi a bloccare i colpi e i capovolgimenti che i giocatori umani faticano a fare. Il controllo è anche meno sensibile che nella versione DC, ma non ha tal punto da cambiare il gioco.
La storia è perfino superflua con i suoi molti dialoghi umoristici. Un'altra cosa da non perdere per i nuovi proprietari della PS2.

Milkman — 9.0

Uno dei tre titoli disponibili attualmente per la PS2, DOA2: HC è il miglior platform. La versione giapponese affrettata è stata un po' ripulita, e l'azione , benchè simile allo stile di Tekken, è molto più liscia.
Il multi-level, gli ambienti (sfondi) interattivi realmente migliorano il gioco, così come gli effetti sonori efficaci e le animazioni fluide.
Una delle miglior caratteristiche di DOA è il sistema di capovolgimento (inversione, rovesciamento), che vi dà la possibilità di controllare gli attacchi con un bottone a tempo e che influenza veramente l'andamento della battaglia.

Jonathan — 9.0

Mi sono veramente divertito con DOA2 su DC, così naturalmente e mi sono divertito anche in questo caso, ma non alla stessa maniera.
Forse, è solo una mia impressione, ma DOA2 Hardcore non sembra essere così pronto come nella versione per la DC - qualche volta ho notato un piccolo ritardo nel provare a controllare le mosse o a far cambiare i personaggi. Non è lento al punto di rovinare il gioco, ma è noioso per chiunque si era abituato al timing lanciato sulla DC. La grafica è fenomenale e i nuovi moduli, costumi e stadi sono belli e rendono il gioco un acquisto obbligato per i fans del combattimento e, nonostante i suoi piccoli problemi, non ci sono dubbi che DOA2 sia meglio di Tekkken Tag.

Ryan — 8.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	7	8

Gradius III & IV

Prodotto:	**Konami**
Sviluppo:	**Konami**
Giocatori:	**1-2**
Supporti:	**Nessuno**
Miglior caratteristica:	**Gioco di vecchia scuola**
Peggior caratteristica:	**Non include Gradius I e II**
Web Site:	**www.konami.com**

PS2

Se avete iniziato a giocare con i videogame dopo l'epoca del Super Nes, non potete conoscere il nome Gradius. Ma ritorniamo al tempo in cui era considerato uno delle più appassionanti serie di shooter in circolazione. Gradius e Parodius della Konami sono forse i miei giochi preferiti del genere shooter.
Questo titolo per la PS2 ha perfettamente eguagliato le versioni degli ultimi due arcade della serie (incluso lo slowdown). Non sto dicendo che non mi piaccia lo slowdown, anzi mi ha tirato fuori dai pasticci più di una volta. Il gioco è molto intuitivo: distruggere i nemici attraverso un livello scrolling (o variando la velocità), affrontando un boss alla fine. La chiave del gioco è memorizzare il sistema d'attacco avversario e trovare la strada per la minor resistenza.
Certo, ciò è più facile a dirsi che a farsi, quando morirete per caso dopo avere preso tutti i power-up, dovrete cavarvela solo con i vostri fucili standard. Gradius IV aggiunge grafica 3D all'equazione, ma rimane (fortunatamente) legato al punto di vista side-scrolling della serie.
La grafica in entrambi i giochi è vecchia, ma ha delle trovate fantastiche a due dimensioni.
Quel momento di meraviglia si trasforma velocemente in "che schifo!" non appena realizzerete che quella bella pianta ha appena aggangiato e distrutto la vostra nave. Il mio unico dubbio riguarda il perchè la Konami non abbia incluso Gradius I e II nel lancio statunitense di questo pacchetto.
E' l'unica cosa che permetterebbe a questo gioco di essere il conclusivo della collezione shooter.

Chris — 7.5

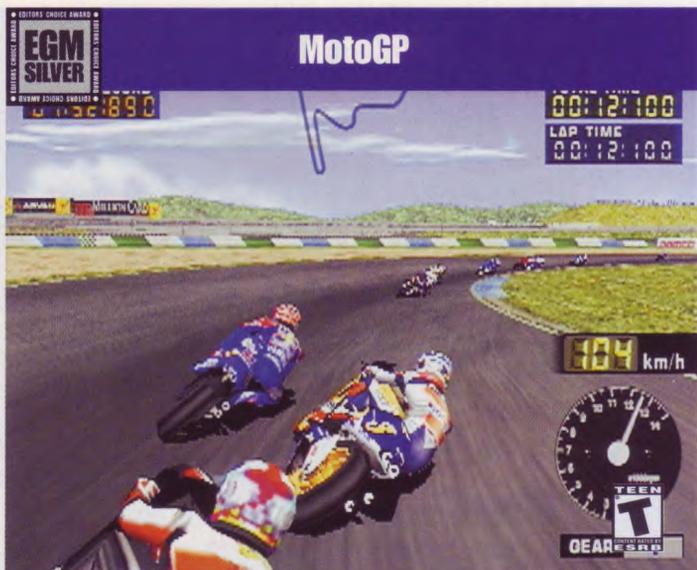
Mi sono sempre piaciuti i giochi Gradius - le diverse opzioni power-up e shields (scudi o schermi protettivi) offrono un bel po' di tecnica, e come i miglior shooter, con la pratica diventa facile spuntarla. Utilizza la potenzadella PS2?
Per favore, guardate l'immagine in alto. Certamente no. Non si può trovare alcuna scusa per la grafica, è di una decade più vecchia di quanto sembri. Ma una volta entrato nel gioco, si capisce che il visual non é poi così importante. Mi sono così impegnato ad amarlo e a bestemmiare per le difficoltà ma questi giochi sono così appassionanti! Sarebbero stati grandiosi molti più extra (anche se il boss nel Rush Mode è fantastico) oppure tutti i quattro giochi in un disco solo. Questo gioco va bene solo per i fan di vecchia data degli sparatutto.

Mark — 7.0

Ok, ok, va bene la nostalgia e devo dire che amavo la serie Gradius, ma la collocazione nel tempo di questo gioco è completamente sbagliata. Non si tratta di quel tipo di cose che ci si aspetta dal vostro sogno tecnologico. Diamine, si poteva giocare questo gioco sull'originale PS quando è stata lanciata nel 1995, perchè hanno aspettato finora? E poi, perchè mettere due giochi Gradius sullo stesso disco senza extra? L'unica cosa nuova che i fan della serie potranno trarre da questo gioco che la bella introduzione è assolutamente senza senso dopo averla vista una volta o due. Questa compilation "puzza" nel senso che sembra proprio un tentativo di approffittare della pazzia di massa che ha caratterizzato il lancio della PS2, non compratelo.

Kraig — 3.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
4	5	4	6

MotoGP

Prodotto:	Namco
Sviluppo:	Namco
Giocatori:	1-2
Supporti:	Dual Shock 2
Miglior caratteristica:	Velocità infuocante
Peggior caratteristica:	La curva di apprendimento è un po' scoraggiante
Web Site:	www.namco.com

PS2

Le vere corse motociclistiche non sono mai state rappresentate così bene su una console. Abbiamo avuto qualche bella versione arcade, ma nulla nel quale i fanatici di simulazione possano far affondare i propri denti.
La Namco ha cambiato con MotoGP. Benché la curva di apprendimento sia un po' "ripida", una volta che avrete confidenza con le varie motociclette di MotoGP sarà difficile ritornare indietro per qualsiasi cosa.
Sia in simulazione che non, dovrete togliere il piede dall'acceleratore e permettere al vostro pilota di saltar fuori prima di ogni giro, poi rallentare (grazie a un utilizzo eccellente dei bottoni analogici sul DS2) e piegare fortemente nel giro. Qualche extra grafico come le scintille prodotte da un paletto, che striscia sulla pista in una curva, alle sterzate, di alcuni piloti mentre gridano giù dai rettilinei rendono il tutto molto carino.
In effetti, la grafica è il punto forte in questo gioco. Mentre ci giocavo si è formata una folla intorno a me che guardava, cosa abbastanza rara da queste parti (o forse sono solo bravo?). In ogni caso, la Namco ha di nuovo portato un eccellente racer che immediatamente si confermerà come uno dei migliori software di prima generazione per PS2 (che sta crescendo velocemente).
Oh, ho già parlato del grandioso modulo replay? E' sicuramente il migliore da quando ho posato i miei occhi su Gran turismo.
Con tutte le motociclette extra e altra merce da scoprire in questo gioco (l'ha prodotto la Namco, dopo tutto), i giocatori possono solamente continuare a ritornare indietro per molte e molte volte ancora.

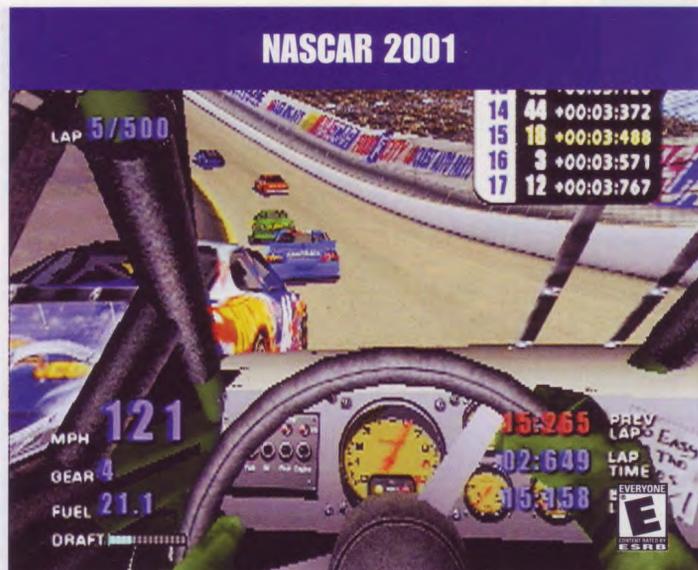
Greg 9.0

MGP ha un avvio freddo ma una volta che siete migliorati nell'arte di sfiorare i cordoli e impennare diventa appassionante. I fan degli arcade saranno disgustati dall'ultra preciso controllo, ma chiunque abbia un minimo di pazienza lo amerà. La frase "usa ogni piccolo pezzo della pista" è veramente appropriata. La miglior linea di corsa è quella che vi tiene a pochi centimentri dall'erba, senza dubbio è molto appassionante. L'unica cosa che non mi piace tanto è la lunghezza del gioco. Non ci vuole molto a terminare la stagione. Ma concludere tutte le sfide occupa il suo tempo comunque, cosicchè alla fine c'è un bilanciamento. A due giocatori è bello, ma sarebbe più bello se potessero prendere parte alla sfida altre motociclette. In ogni caso il gioco è grande.

Dean 9.0

Lo so che potrebbe sembrare strano, ma ho dovuto riprogrammare completamente il mio cervello per pensare alle "motociclette", mentre ci giocavo. Avendo passato la miglior parte di quest'ultimi 15 anni divertendomi con qualsiasi gioco di car-racing mai esistito, immediatamente quando mi sono confrontato con la nuova fisica delle moto è stato uno shock. Suppongo che questo, oltre a ogni altra cosa, sia indicativo di quanto sia bello MotoGP. Gli appassionati del genere lo ameranno, ma se posso fare un appunto credo che molti di voi lo troveranno scomodo inizialmente, specialmente il modulo di simulazione. Detto questo, come tutti i giochi della Namco dal punto di vista del visual é un'esperienza gratificante. Non tradizionale come RRV, ma comunque grandioso.

John 8.0

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	8	6	8

NASCAR 2001

Prodotto:	EA Sports
Sviluppo:	EA Sports
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Macchine e percorsi strepitosi
Peggior caratteristica:	Sembra Nascar Lite
Web Site:	www.easports.com

PS2

Nascar 2001 per PS2 è molto meglio del previsto e la fisica è probabilmente la migliore che la EA abbia fatto per la serie. Sfortunatamente, però, si tratta di un arcade racer che si spaccia per un sim. Questo può andar bene per il fan occasionale, ma vorrei che la EA iniziasse a considerare questo gioco più seriamente. Sarebbe come lanciare NFL Blitz e chiamarlo Madden 2001: i fan del calcio darebbero fuoco al palazzo dell'EA. Vorrei una gamma di 43 macchine e non le esigue 20 di questo gioco. Vorrei una vettura staffetta che abbia le luci sul tettuccio e che può precipitarsi al pit lane per i restart, e non una macchina che sparisca non appena tocca l'erba. Vorrei tutti i piloti e tutte le piste, e non solo una collezione dei nomi più in voga. Vorrei regolare la pressione dei pneumatici della mia macchina. Capite cosa intendo? Non fraintendetemi. Mi diverto ancora con questo gioco di tanto in tanto. Specialmente una volta aggirate le difficoltà della pista nella corsa dopo centinaia di giri lungo un circuito breve. Potrete ottenere veramente lo stile paraurti contro paraurti. Sarebbe molto meglio, però, se la EA lasciasse perdere il setup arcade e si concentrasse nel fare un sim Nascar per i fans, che diventerebbero matti per questo. A parte quello, la EA Sports ha bisogno di fare solo altre due cose per far sì che l'edizione del prossimo anno sia grande: far fuori tutto quello strano rallentamento intrecciato- e per l'amor di Dio- trovare qualche suono migliore per il gioco. Suppongo che io stia cercando di dirvi che se siete alla ricerca di un arcade racer con piloti e percorsi familiari, lo avete trovato. Se cercate un sim, guardate da un'altra parte.

Greg 6.0

Con altri giochi di sport possiamo cavarcela con dei giocatori famosi nel titolo e vendere poi alla gente il gioco facendo leva sul nome. Mi dispiace per l'EA ma con le corse non funziona. A parte il fatto di essere poco ingegnoso come gioco su PS (provate a utilizzare lo specchietto retrovisore e cadrà l'intera grafica), non c'è molto coinvolgimeto da parte del pilota. Solamente con i percorsi più avanzati inizierete a preoccuparvi di sbandare e frenare nelle curve. La vista dell'abitacolo è una caratteristica carina, e le diverse prospettive dovrebbero andare bene quasi in ogni gara. Ma dopotutto, è molto meglio Ridge V.

Jonathan 4.0

NASCAR 2001 ha una serie di cose strepitose, ma una volta che aggiungerete tutta questa roba, diventerà un pò scarso. Le caratteristiche manuali e le macchine non mi entusiasmano. Gli aggiustamenti aiutano, ma nell'insieme perdono, specialmente nelle corse su strada. La sensazione di velocità non è tra le migliori che io abbia provato. Alcune delle texture del percorso sono così dolci e dettagliate che quasi non sembra di muoversi. Poi c'è anche uno strano intreccio di cose. Tra i lati positivi, il suono è molto autentico e i modelli delle macchine sono buoni. Oltre a ciò non mi sono divertito molto.
Vale la pena affittarlo per i fanatici del car racing, ma per il resto...

Dean 5.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	6	5	7

NFL GameDay 2001

Prodotto: 989 Sports
Sviluppo: 989 Sports
Giocatori: 1-8
Supporti: Multi-tap
Miglior caratteristica: Tempo di caricamento decente
Peggior caratteristica: Il fatto che esista!
Web Site: www.989sports.com

PS2

La serie Game Day non è mai stata il top (in termini di gioco e di vendite) sin dal 1998, ma l'annuncio del suo arrivo per la PlayStation2 è stato sufficiente per risvegliare il mio interesse. Intendo dire, si tratta del nuovo sistema della Sony, vero? Meritava almeno uno sforzo per la qualità. Bene, amici, sono spiacente nel riferirvi che la versione per PS2 di GameDay è pessima e orrenda.
L'ho già detto che è terribile? La possibilità che un giocatore sprechi denaro per questa schifezza mi fa rabbrividire. A malapena possono passare l'introduzione e i moduli giocatore. Oltre a ciò il gioco è così brutto da far ridere. Le difficoltà, placcaggi (a tuffo?) e le animazioni, tanto per fare qualche nome, sono completamente fuori controllo. Ho visto passare una schermata dove QB gira la schiena alla linea e lancia la palla, dal basso, alla linea laterale.
Senza menzionare il fatto che quasi a ogni passo va in alto abbastanza per scendere con dei ghiaccioli intorno.
Anche il gioco di corsa è una stupidaggine con velocità e fasi senza senso. Il gioco di linea è una vera idiozia con degli enormi guardalinee che si incrociano tra di loro e magicamente appaiono dall'altra parte.
Se la Sony avesse un minimo di senso del business o dell'orgoglio, non lancerebbe questo gioco (ricordate Madden nel 1996? La EA soffocò il proprio orgoglio).
Potrei essere corretto dicendo che é un gioco da evitare.

Dan

Che cosa è successo a GameDay? Avevo intuito che c'erano dei problemi, ma non come questo... Tanto per cominciare, non è per niente bello. Sembra un po' meglio della versione per PS, ma non eccessivamente.
Certamente non è così impressionante come Madden o NFL 2k1 (neanche simile). In ogni caso, questa non è la cosa peggiore - i bug d'animazione e una collision detection irregolare però lo sono.
Non ho mai visto così tanti problemi di collision detection prima di QB Club 2000.
A quei tempi vedevi il tackler almeno attravero il suo obiettivo! Il lato positivo è che ci sono alcuni hits meravigliosi, ma sono oscurati dal resto della roba. GD 2001 ha bisogno di circa sei mesi nei negozi.

Dean

Che delusione questo gioco!
Negli ultimi due anni, questo tipo di franchise ha perso qualche colpo ed è questo probabilmente il suo punto debole.
Si tratta fondamentalmente di GameDay su PS con una texture più chiara, menu più luminosi, un frame rate più dolce ed è tutto.
Il gioco, dall'altra parte, sembra pieno di bug.
Ho visto quasi un'intera squadra saltare all'unisono per depistare un QB, non importa dove essi fossero. La fisica nei placcaggi è un po' strana e i giochi diventano sempre più aperti. Evita questo gioco, non è abbastanza buono per trattenere l'atleta di Madden.

Kraig

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	5	3	4

Orphen

Prodotto: Activision
Sviluppo: Shade
Giocatori: 1
Supporti: Nessuno
Miglior caratteristica: Un sistema di battaglia unico
Peggior caratteristica: Anime-style in eccesso
Web Site: www.activision.com

PS2

Orphen non è proprio un nome di successo, ma il personaggio dovrebbe essere familiare ai seguaci dell'anime su cui è stato basato il gioco.
Uno dei pochi RPG pronti per il lancio della PS2, Orphen ci porta alcune novità, ma contiene una manciata di difetti che impoveriscono significativamente il gioco. Il sistema di battaglia in tempo reale blocca la cinepresa e limita i membri della vostra squadra a una posizione statica, il che vi dà la possibilità di combattere contro una dozzina di nemici alla volta senza variare l'essenza della grafica del gioco. Questo sistem dà molto più controllo sull'evento che quello basato sui turni, e ciò è positivo. Il caos sullo schermo, risultato dei combattimenti in gruppi numerosi di baddies che attaccano simultaneamente, fa sì che sia difficile capire quali siano gli obiettivi della vostra fazione.
Inoltre, il gioco è fin troppo lineare per essere un RPG.
Sarete specificamente condotti attraverso tre ricerche (che sembra una cosa molto lunga, perchè si tratta degli stessi personaggi) e c'è veramente poca azione in ognuno di essi.
Sono previste varie ambientazioni di battaglia, ma nonostante il gioco preveda gli incontri con dei nemici durante la storia (mentre si gira attraverso gli ambienti), io ho incontrato soltanto una manciata di avversari sul campo, certamente niente degno di nota. Poiché le vite si resettano all'inizio di ogni battaglia ci sono poche possilibilità di farsi male nello story mode e gli oggetti che non sono armi sono praticamente inutili. Ci sono pochi RPG disponibili al lancio della PS2, ma non fidatevi a comprarlo prima di averlo provato.

Jonathan

Orphen ha alcune battaglie di boss spaventosamente belle. Detto questo, devo aggiungere che sono anche noiose. Tutto questo riassume il gioco. Ci sono alcune aree che sono bellissime da vedere, ma in generale è mediocre. Le battaglie comuni sono caotiche, i puzzle sono banali, e le sequenze d'azione, grazie ad un controllo difficile, talvolta peggiorano. Oh, ha il doppiaggio più noioso che io abbia mai sentito. Di certo, io non sono un fanatico degli anime (anche se mi piacciono), ma se sento quella vocina un'altra volta, potrei far male a qualcuno.
Se vi piacciono gli anime potete darci un'occhiata. Sennò, vi conviene affittarlo.

Ryan

Io sono per i distributori che cercano di localizzare tutti i giochi giapponesi possibili, a patto però che questi siano effettivamente buoni.
Caratterizzato da un sistema di battaglia impreciso e lento, da una buona grafica in alcuni punti, brutta in altri, e, se é possibile, dal più noioso doppiaggio finora sentito nella storia dei videogame, Orphen é quasi orribile.
Ci sono alcune caratteristiche che potrebbero redimere il gioco, come le epiche e impressionanti battaglie di boss, alcuni effetti interessanti ed é tutto.
Ma come sappiamo tutti, ci vuole molto più che un paio di occhioni per fare un anime. Visto che potete giocare con Majora's Mask, Skies of Arcadia o FFIX perchè incasinarsi con questo gioco?

Milkman

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	5	5	7

Ready 2 Rumble Round 2

Prodotto:	Midway
Sviluppo:	Midway
Giocatori:	1-2
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Personaggi nascosti
Peggior caratteristica:	Poche mosse difensive
Web Site:	www.midway.com

PS2

Ready 2 Rumble, così classico come sembra, segue il solito schema Midway composto di azione, più grandi modelli di personaggi, uguale successo.
Ha funzionato l'anno scorso, quando R2R ha debuttato sul Dreamcast e fu una grande sorpresa. L'unico problema con il modo di pensare della Midway è che sembrano credere che le loro una volta originali idee di gioco rimangano fresche all'infinito.
Basta guardare Blitz 1990-2010 per avere un esempio di questo. Non per dire che R2R non sia, giusto per rubare qualcosa dal proverbiale comunicato stampa, "caricato" di nuove caratteristiche.
Ci sono i personaggi nascosti, ci sono nuove combinazioni, la grafica è stata rinnovata, etc. Ma niente di tutto questo è veramente innovativo. Quello che riassume il gioco è questo... R2R2 è una buffa, frulla bottoni gara di combattimento e boxe che non punta a conquistare l'attenzione per più di 10 minuti. Non è Knockout Kings, e non è Tekken. Certo si possono allenare i propri combattenti (provate con l'auto-training per migliori risultati) e i mini-giochi valgono un tentativo o due, ma è tutto solo un diversivo prima di entrare in una raffica di bottoni per un round o tre. I meccanismi di gioco sono talvolta insensibili, e spingono a dare molti pugni e più in fretta possibile. Provare a difendersi è inutile, poiché bloccare un pugno non da' nessun realte vantaggio nel conteggio dei punti. E se si viene spinti all'angolo, è normalmente ora di spegnere le luci. In generale, è un divertimento leggero, se si prende a piccole dosi. Giocare a lungo, invece, fa sprofondare in una noia senza fine.

6.0 **Dan**

Non c'è nessuna grande sorpresa qui, ma funziona bene come sequel da manuale. Sostanzialmente, c'è di più di tutto quello che ha funzionato con la prima edizione. Più personaggi, più mosse, più modalità e un po' più di profondità.
La grafica è stata migliorata e ogni personaggio è più estremizzato e caricato di personalità. Le aggiunte di Shaq e Michael Jackson sono divertenti, particolarmente per i fan dei Pacers e per le persone che semplicemente non amano i fenomeni musicali. Se vi è piaciuto il primo, vi piacerà anche questo sequel, e io suggerisco che se non l'avete giocato, dovreste fare un tentativo.
A mio parere uno dei più forti titoli di lancio della PS2.

8.0 **Kraig**

Dipende da cosa state cercando, R2R2 potrebbe essere meraviglioso per voi... o veramente frustrante. Se non ve ne frega niente della vera boxe e delle strategie di difesa, vi piacerà. Servono di più i combo e sapere quando usarli, ma dopo di questo è solo una valanga di pugni. Globalmente, il gioco è decisamente basato sulla velocità: una volta che sei stato stordito e spinto alle corde, è difficile recuperare. Allora ci si trova costretti a guardare senza via di scampo come il vostro boxer si mette a gridare. D'altra parte, quando è il vostro turno di distribuire sofferenza, è di nuovo divertente. Se siete in grado di gestire questi folli cambiamenti di velocità, vi piacerà. E, infine, è un gran gioco per una festa.

8.0 **Dean**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	6	8

Sky Odyssey

Prodotto:	Activision
Sviluppo:	Cross
Giocatori:	1
Supporti:	Nessuno
Miglior caratteristica:	Azioni di grande stile arcade di volo in alta quota
Peggior caratteristica:	Un po' di rallentamenti
Web Site:	www.activision.com

PS2

Sky Tour non è il tour de force visivo che ci si aspetterebbe dalla PS2. La grafica è spesso a bassa risoluzione, piana, le texture sono fatte a pattern (specialmente lungo i fianchi delle montagne o dentro grotte e tunnel). Piccoli rallentamenti appaiono (e si converte in bassa risoluzione) quando lo schermo è riempito dagli effetti, ma non è altro che un problema minore.
Talvolta sembra che si tratti di un gioco per Psone a cui sono stati inseriti alcuni effetti in più per poi farlo uscire per PS2. Tolte queste cose, fatemi soltanto dire che mi sono veramente divertito tantissimo con questo gioco. La modalità denominata a proposito Adventure ha un'atmosfera che ti fa sentire come se non stessi soltanto volando in giro senza scopo ed è più realistico di Pilotwings. Il senso del volo e la velocità sono buone e i controlli solidi. Non è troppo veloce fino alle ultime missioni, ma ci sono molti momenti intensi. È come le montagne russe: dopo pochi istanti ci si accorge di dove sono le curve ma ancora non si può fare a meno di strillare. Si passa molto tempo in missioni di volo e migliorando i propri aerei. Disegnare in Sky Canvas Mode e ultimare gli obiettivi in Target Mode: tutto questo fa sentire come se si stesse davvero imparando a volare. Il problema è che non ce n'è abbastanza.
Nel tempo in cui il gioco finisce, si vorrebbero avere ancora e ancora missioni, più percorsi, più obiettivi, ma non ci sono.
È un grande gioco (che vale la pena di acquistare se si stanno cercando buoni giochi per PS2), ma la grafica manca di varietà e io vorrei che ci fossero più cose da fare.

8.0 **Chris**

Ogni sistema ha bisogno di un simulatore di volo. N64 ha PW64, DC ha Aerowings, e ora PS2 ha Sky Odyssey. Qualcosa nella maniera rilassante con cui si porta il proprio vecchio aereo-scuola attraverso il cielo è stranamente godibile, nonostante l'assenza della possibilità di sparare. Troverete una buona varietà di missioni e qualche bella musica, e potrete migliorare il funzionamento del vostro aereoplano. Purtroppo, la grafica è un po' debole (sgranata e con sfondi ripetuti). Sì, normalmente va avanti 60 buoni fps, e ci sono carichi di bei dettagli (nuvole, onde che si infrangono), ma l'aspetto generale del gioco è sorprendentemente primitivo. Vale uno sguardo se non avete troppe pretese.

7.5 **Milkman**

Anche se la grafica è quasi ridicola per questi tempi, Sky Odissey è uno dei pochi giochi per PS2 con cui veramente mi sono divertito. Forse sono i controlli eccellenti, le melodie di sottofonti, o le davvero divertenti ed emozionanti missioni. Non lo so ma è una bella sensazione gustarsi un gioco che pensavi avresti odiato. Simile a Pilotwings nel livello base, lo story mode di Sky Odissey ha dei percorsi di formazione (mentre si vola attraverso cerchi), ma quelli che ci sono qui sono più approfonditi di quelli del gioco Nintendo. In effetti, l'unico vero problema di Sky Odissey sono le orribili texture (spesso si avvicinano alla qualità della Psone), ma i livelli, così ben strutturati, compensano. Più o meno.

8.0 **Ryan**

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
6	8	8	7

TimeSplitters

Prodotto:	**Eidos**
Sviluppo:	**Free Radical Design**
Giocatori:	**1-4**
Supporti:	**Multi-tap**
Miglior caratteristica:	**Modalità multigioco eccellente**
Peggior caratteristica:	**il modulo storia può essere complicato**
Web Site:	**www.eidos.com**

PS2

A tutti coloro che hanno continuato ad insistere sul fatto che TimeSplitters fosse un gran gioco: ora che è effettivamente arrivato, è proprio come lo si lodava? E' veramente così grandioso?
E' ovvio che i ragazzi GoldenEye siano dietro il suo sviluppo?
Sì, sì ed ancora sì.
E' strepitoso, così strepitoso che abbiamo persino avuto degli esempi di persone che odiavano questo genere prendere in mano il joypad e divertirsi.
E' veramente grandioso. Parte del suo fascino è dovuto al fatto che in fondo TimeSplitters è il gioco più semplice sul mercato.
Nel modulo storia in prima persona l'obiettivo è "trovare un oggetto, uccidere chiunque e poi ritornare da dove eri partito". E' veramente roba da vecchia scuola Doom-type e ragazzi... é veramente una figata. Molti giocatori si preoccuperanno del modulo storia solo probabilmente quando realizzeranno che questo é il solo modo per accedere alla parte più interessante e "fondamentale" del gioco che é il multiplayer.
Moduli DeathMatch, gioco di squadra e cattura bandiera (in questo caso borsa), sono tutti qui e in ogni modalità possono giocare fino a 4 persone raggruppate davanti alla televisione e combattere con robot di varia intelligenza. Qualsiasi cosa nel gioco é personalizzabile: potete cambiare le armi, i personaggi e poi, ancora più importante, potete costruire i vostri stessi livelli.
E' una gioia usare l'editor e vi assicuro che questo é un gioco che rimarrà per molto tempo con voi. Un classico PS2, compratelo!

John 9.5

Potete giocare TimeSplitters da soli, sicuro, la modalità in prima persona non ha storia e mette insieme semplici obiettivi, ma è ancora più sorprendentemente divertente ed appassionante - specialmente le sfide bonus.
Molto più che progettato intelligentemente, le arene sono da brivido, grazie all'aspetto degli strani personaggi del gioco.
Ma é molto meglio comprare TImeSplitters con un multi-tap e chiamare tre amici. Questo è il più veloce, chiaro, casinista gioco su console e avrete tutti i moduli e le opzioni che vi aspettate dai ragazzi che hanno lavorato su GoldenEye. Potete anche giocare il modulo storia in cooperazione. Il map editor vi terrà occupati per molti giorni.

Crispin 8.5

TimeSplitters sembra un gioco che mi dovrebbe piacere di più, ma non riesco ad entrare nell'ottica. Come sparatutto in prima persona posso apprezzare la sua semplicità e la velocità, ma dopo un po' sembra che non ci sia abbastanza profondità. Mi piacciono veramente la quantità di extra che si possono incontrare man mano che si avanza nei livelli perchè ti fa venir voglia di giocare ancora. E' un peccato che la storia e l'atmosfera siano poco impressionanti, come lo è l'interattività con l'ambiente. Ciò che salva è la map creator che vi renderà facile costruire nuove mappe per combattimenti multiplayer. Il resto del gioco è abbastanza brutto e non abbastanza pensato.

Kraig 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	ORIGINALITA'
8	7	6	8

Unreal Tournament

Prodotto:	**Infogrames**
Sviluppo:	**Epic Games**
Giocatori:	**1-4**
Supporti:	**FireWire, USB**
Miglior caratteristica:	**Level design**
Peggior caratteristica:	**Poco multigioco**
Web Site:	**www.unrealtournament.com**

PS2

Arriviamo alla domanda clou: Unreal Tournament è migliore del rivale sparatutto TimeSplitters? No. TimeSplitters ha molti moduli multigioco. UT ne ha solo due: Deathmatch e Capture the Flag (a patto che non si faccia esplodere il FireWire, ma ci arriveremo in un attimo).
TimeSplitters ha un framerate chiaro e violento. UT raggiunge un decente 30 di framerate per secondo, ma soltanto in alcuni livelli e soltanto quando lo schermo è libero dai nemici ed effetti. Lo schermo a quattro giocatori va alla stessa velocità che in Perfect Dark. Ma UT non è battuto sotto tutti gli aspetti. Infatti, mette insieme più livelli, e molte arene sono progettate meglio.
Arriverete anche al modulo Novel Assault nel quale vi lancerete sulle prese del nemico e completerete gli obiettivi con la vostra squadra di sorprendentemente bot intelligenti.
E mentre UT non ha molti moduli o opzioni, supporta molta roba, cioè, mouse e tastiere USB. Il controllo del joypad funziona bene (grazie al bottone auto-target a portata di mano), ma una volta giocato con un mouse, non vorrete più ritornare indietro. Spendete qualche soldo per un cavo FireWire e potrete collegare due Ps2: giocare in rete - questo è l'unico modo che avete per usare il multiplayer Domination, un modulo che vede la vostra squadra raccogliere dei punti di controllo a forma di X. UT su PlayStation 2 non accontenterà i fan della versione su PC, ma i fruitori di console saranno contenti.

Crispin 7.0

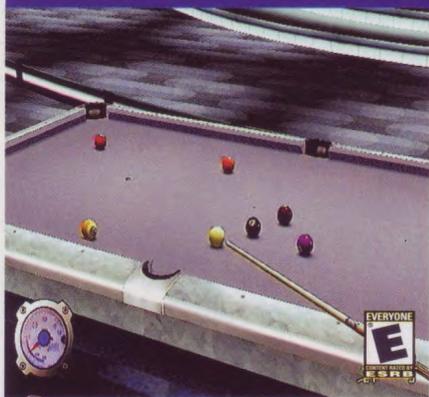
Unreal Tourney ha qualche caratteristica interessante: tutte le armi hanno dei modi diversi di sparare c'è una tonnelata di divertimento in prima persona (cattura la bandiera, domination, ecc.), ma in generale non posso evitare di essere scontento. Ha dei problemi sia di progettazione - dul, boxy levels, personaggi standard- che di esecuzione - un framerate appena decente e grafiche nella media.
Francamente, mi aspettavo di meglio dalla PS2. Un mouse USB e una tastiera sono carini per il controllo, ma il fatto che non si possono personalizzare completamente è frustrante. Dopo tutto, UT non é così male per i nuovi proprietari della PS2 che hanno disperatamente bisogno di un po' di punti di frag, ma la mancanza di immaginazione, di level design e di grafica fa sì che io non lo raccomandi come acquisto.

Mark 7.0

A parte il fatto che non da la possibilità di collegarsi in rete e trovare degli avversari, si tratta di una versione molto buona.
Sono rimasto un po' sorpreso di quanto l'azione sia corta, nel modulo in prima persona non è così malaccio, ma è considerevolmente peggiore (ma giocabile) nello schermo diviso a quattro giocatori. Se avete intenzione di giocarci, avrete bisogno di una tastiera e di un mouse. Questo é un po' noioso se volete giocare con degli amici e volete che tutti abbiano lo stesso controllo. Ci sono un mucchio di moduli e il nemico interno è considerevolmente meglio di quello in Quake III, o di ogni altro sparatutto in prima persona. Se veramente amate questo tipo di gioco, compratelo, altrimenti affittatelo.

Kraig 7.5

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
7	6	6	6

Q-Ball Billiards Master

PS2

Prodotto: Take 2 Interactive
Sviluppo: Ornith
Giocatori: 1-2
Supporti: Nessuno

Web Site: www.take2games.com
Miglior caratteristica: Esperienza di gioco passabile
Peggior caratteristica: Interfaccia scadente

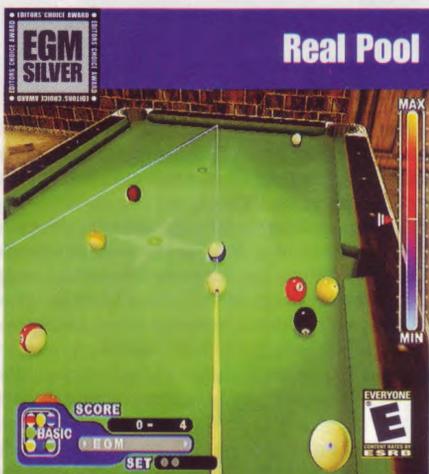
Per essere un gioco di biliardo, Q-ball fa moltissimo per rendere le cose eccitanti e evitare che il giocatore perda l'interesse troppo velocemente. Lasciando scegliere il proprio attacco, scenario e perfino la musica, Q-Ball ricrea la sensazione della sala da biliardo domestica. Da una salutare offerta di giochi da 8- e 9-palle ai diversi nuovi e anticonvenzionali come i bowliard (un incrocio tra il bowling e il biliardo), porta un po' di vita in questo sport. Sfortunatamente, non è così completo e realistico come Real Pool. Capisco cosa gli sviluppatori stessero provando a fare con questo titolo, ma senza avere la fisica e l'interfaccia, tutti gli aspetti di contorno, per quanto luminosi, non aiutano molto. Le palle viaggiano sul tavolo a una velocità ridicola, incoraggiando un gioco fangoso rispetto al calcolo e alla precisione. Selezionare la potenza del colpo è esageratamente difficile, perché bisogna regolare spin e direzione. Se Real Pool non fosse superiore in alcune caratteristiche principali, Q-Ball sarebbe una possibilità in più piuttosto allettante per coloro che vogliono qualcosa di diverso oltre al solito gioco tecnologico per la loro PS2. Vi consiglio di noleggiare Q-Ball, prima di acquistarlo.

6.5

Jonathan

GRAFICA 8
SONORO 7
ORIGINALITA' 7
LONGEVITÀ 8

Real Pool

EGM SILVER — Editors' Choice Award

PS2

Prodotto: Infogrames
Sviluppo: Takara Co.
Giocatori: 1-2
Supporti: nessuno

Web Site: www.infogrames.com
Miglior caratteristica: Fisica realistica
Peggior caratteristica: Ehi, è biliardo!

Okay, sì, siamo tutti quanti sorpresi nel vedere così presto ben due videogiochi di biliardo per PS2. Comunque, entrambi sono prodotti ben realizzati, e mentre Q-Ball è più definito graficamente, Real Pool ha una fisica più realistica, una larga libreria di giochi e un'interfaccia davvero user-friendly. Dare rotazione alla palla con cui si tira, regolare la forza del tuo colpo, o semplicemente prendere la mira: tutto ciò può essere fatto con una semplice, intuitiva pressione dei tasti di una pulsantiera dallo schema ben studiato. In più, rispetto ai maggiori videogiochi di biliardo, Real Pool contiene giochi di carambola a tre o quattro palle (quello è il genere senza buche, gente) che ti danno una malsana assuefazione. Oltre due dozzine di tavoli di forme diverse permettono di testare le proprie abilità, che miglioreranno anche nel gioco reale, dopo aver giocato col videogioco (almeno, le mie sono migliorate). Unica nota dolente: le palle sembrano rotolare troppo dopo alcuni tiri, come se si sistemassero apposta per il tiro successivo. Può trattarsi di una cosa voluta dagli sviluppatori o solo di una mia personale impressione, ma in un modo o nell'altro non è una gran cosa (be', per tutti, comunque). Fate a meno di andare in sala biliardo, questa settimana, e spendete i vostri soldi in questo gioco.

8.0

Jonathan

GRAFICA 7
SONORO 8
ORIGINALITA' 7
LONGEVITÀ 9

Surfing H3O

PS2

Prodotto: Empire int.
Sviluppo: The bitmap Bros.
Giocatori: 1-2
Supporti: niente

Web Site: www.empire.co.com
Miglior caratteristica: Lasciamo perdere
Peggior caratteristica: Lasciamo perdere

Scartata per la meno indulgente platea americana, la bizzarra storia a base di alieni di Sufroid (l'equivalente giapponese di H3O) è stata rimpiazzata con un'ambientazione sportiva a rotta di collo.
Sfortunatamente, Rockstar non ha reso più indulgenti i controlli, ma ha piuttosto mantenuto le difficoltà e tolto la sensibilità. Sia che si usi l'X-Board incluso, che si adatta all'ANALOG STICKS per simulare la sensazione della tavola da surf, sia che si usi lo STICKS da solo, navigare le onde resta comunque un'ardua battaglia che toglie tutto il divertimento al gioco. I livelli hanno una varietà davvero molto scarsa, così che si ha l'impressione di giocare sempre lo stesso scenario giusto con qualche piccolo cambiamento di facciata.
Ho comunque molto apprezzato la colonna sonora, che include alcuni gruppi ingiustamente considerati di secondo piano come Samiam, Digger e Dillinger Four, infatti, le canzoni sono state il motivo che mi hanno spinto a continuare a giocare, ma mentre questo è okay per me non significa molto per il gioco in sè. Meglio insomma, se volete surfare qualche giorno, prendere H3O a noleggio. Afferrato il concetto?

4.5

Jonathan

GRAFICA 6
SONORO 9
ORIGINALITA' 5
LONGEVITÀ 5

Austin Powers/Dr. Evil

Prodotto: Rockstar Games
Sviluppo: Tarantula Studios
Giocatori: 1-2
Supporti: Link Cable
Miglior caratteristica: Fantastica Interfaccia
Peggior caratteristica: Minigiochi noiosi!
Web Site: www.rockstargames.com

Nove volte su dieci, una cartuccia per Game Boy basata sull'acquisto di diritti d'autore si rivelerà una stramba piattaforma in stile-Mario. Anche in questo caso? Be'... sì e no.
Il titolo ha il suo una parte di azione sviluppata in orizzontale, e quell'elemento del gioco è proprio privo di ispirazione come vi aspettereste.
Altre varianti del gioco includono un mediocre labirinto in stile Pac-Man e le versioni che supportano la rete di Otello e di sasso, carta, forbici (non sto scherzando).
Se la cartuccia contenesse solo questi mini-giochi, il titolo sarebbe di ben poco valore. Ma ciò che gli aggiunge qualche merito è la sua interfaccia tremendamente innovativa.
Il gioco imita Windows, completo di barre degli strumenti, false "opzioni Internet", e funzioni di posta elettronica (scambia messaggi con gli altri giocatori per mezzo di collegamento agli infrarossi). Ti ritrovi ad avere a che fare con salvaschermi, ad ascoltare un sacco di file sonori, a guardare un po' di video digitale, perfino a rifugiarti in una finestra DOS.
Sono disponibili due (presto quattro) versioni del gioco, che offrono al giocatore desktop separati tra cui scegliere: quello di Austin o quello del Dottor Evil. Entrambe le cartucce sono identiche come impostazione, tranne che per i mini-giochi: il platform di Austin è a piedi, mentre quello di Dr. Evil è su una moto. Se vi piace "smanettare" con le applicazioni per computer, questo è il gioco che fa per voi. E' divertente scoprire tutte le piccole opzioni extra, alcune delle quali vi faranno ridere di gusto. Alla fin fine, un prodotto misto, ma un'esperienza unica per il Game Boy Color.

Ethan

Ecco un gioco che non vale la cartuccia su cui è scritto. Per prima cosa, non posso credere che ci siano due giochi che sono praticamente la stessa cosa (pur con interfacce diverse e con qualche mini-gioco e suono diverso). In secondo luogo, non riesco a credere che alla fine, di giochi come questi, ce ne saranno addirittura quattro! L'unica qualità significativa sono i brillanti file sonori. Tutto sembra una cattiva parodia di quel che un videogioco è considerato da chi non ha mai giocato.
La cartuccia è così assemblata alla meglio che in nessuna sua parte si riesce a trovare un gioco coerente. Mojo Maze è l'unico che ho apprezzato un po'.
E' robaccia, ragazzi, credetemi!

Chris

Per "fanatici" che non ne hanno avuto abbastanza dei film, ci sono i giochi "pokemoniani" di Austin Powers. Due giochi su quattro che contengono tutti gli austinpowerismi possibili. Il "Pac-Man" tipo Mojo Maze è forse la cosa migliore, ma è messa insieme a un sacco di altri "ammazza-tempo" di qualità inferiore. ROCK, carta e forbici? Abbiamo davvero bisogno di un Game Boy per roba simile? KIN EVIL (come in EVEL KNIEVE, capito?), in cui devi saltare degli strapiombi? Mah! E Rockstar vorrebbe che voi compraste quattro di queste cartucce! Divertitevi con i film e scordatevi questa roba!

Milkman

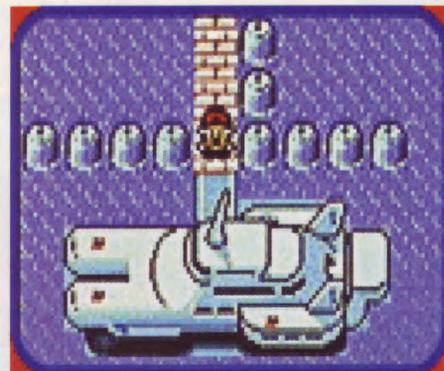
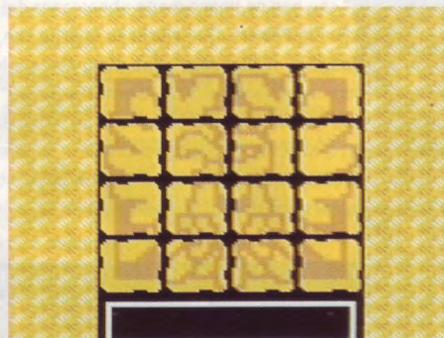
GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
5	3	4	3

Alice in Wonderland

Prodotto: Nintendo
Sviluppo: Digital Eclipse
Giocatori: 1
Supporti: Game Boy Printer
Miglior caratteristica: Verietà di tipi di livelli
Peggior caratteristica: Solo per ragazzini
Web Site: www.nintendo.com

Alice nel Paese delle Meraviglie è proprio ciò che un gioco per bambini dovrebbe essere. Troppo spesso ci sono giochi che affermano di essere per bambini ma in realtà sono solo scarsi. Alice nel Paese delle Meraviglie è invece ben fatto e capace di procurare ore di divertimento a ogni giovanissimo videogiocatore.
I livelli, di ispirazione cinematografica, sono suddivisi tra una veloce platform a scorrimento orizzontale, una sorta di avventura in stile "up and down" e altri livelli dove vi troverete a cadere e dovrete raccogliere degli oggetti (c'è anche un livello in cui sarete dentro una bottiglia che sta scendendo le rapide). Alla fine, troverete la via per il castello della regina e si scatenerà il pandemonio. Gli scenari sono popolati da tutti i personaggi del film, con dialoghi testuali che simulano il loro inconfondibile modo di parlare. Il gioco ha persino un programmino artistico grazie al quale potete usare le clip art per costruire le vostre scene, e stamparle con il Game Boy Printer per ottenere dei divertenti segnalibri. Il gioco può essere adatto anche a giocatori più grandicelli e fan dei giochi Disney? Be', diciamo che il gioco potrà intrigarli, e che un paio di livelli si riveleranno o di media difficoltà o follemente ripetitivi: ma alla fin fine Alice è davvero un gioco per bambini.

Shawn

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
8	6	7	6

Pokémon Gold & Silver

Prodotto:	Nintendo
Sviluppo:	Game Freak
Giocatori:	1
Supporti:	Link Cable, IR Port, Printer
Miglior caratteristica:	Tempo reale
Peggior caratteristica:	Combattimenti ripetitivi
Web Site:	www.nintendo.com

Forse la Nintendo ha sempre mantenuto lo stesso stile di gioco in questo Gold & Silver, ma ha saputo anche introdurre innovazioni e correzioni in modo da portare questo sequel tra i giochi più venduti di tutti i tempi. Certo, passerete la maggior parte del gioco a guardare combattimenti a turni tra simpatici animaletti. Come al solito siete un giovane sbarbato che spera di diventare un grande allenatore di pokemon, aiutato da uno scienziato amico e odiato da un rivale geloso. Dovrete sempre scovare gli animaletti tra l'erba e catturarli, portarli al centro pokemon e curarli, comprare oggetti nei pokemart in quasi tutte le città.

Cosa c'è quindi di nuovo? Innanzitutto il gioco guadagna un ulteriore strato di profondità, tenendo conto dell'ora e della data. Questo serve poiché alcuni eventi hanno luogo solo in certi momenti. E' interessante vagare nella notte per vedere cose o persone che sarebbe impossibile incontrare altrimenti.

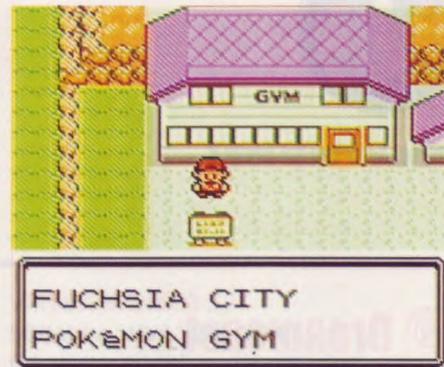
I Pokemon possono ora utilizzare oggetti per migliorare il proprio attacco o guarirsi durante

Ci sono alcuni "puzzle" in Gold & Silver, ma davvero niente di particolarmente emozionante.

i combattimenti.

Questo fa in modo che non si debba perdere un turno per utilizzare gli oggetti, e in più aggiunge un altro livello di strategia alle battaglie: quale Pokémon darà quale oggetto a chi? L'interfaccia è più raffinata e meglio organizzata.

E' possibile capire le abilità dei HM e dei TM senza utilizzarle e tutti gli oggetti sono separati e catalogati in base al loro tipo, in modo da poter accedere a quello di cui avete bisogno con velocità. Come nei primi giochi, tutti i nuovi Pokemon sono stati progettati e battezzati con ingegno, ognuno dotato dei propri punti di forza e debolezze.

Altre nuove caratteristiche, come il cellulare e la radio, vi danno veramente la sensazione che il mondo del gioco brulichi sempre di nuovi avvenimenti, proprio come quello reale. Tutto sommato, possiamo affermare con certezza che chiunque abbia gradito il primo gioco, ha 60 o 70 ore di divertimento garantito sul proprio GBC.

Oltre a un'intera nuova mappa, con nuove città, con labirinti e strade, Gold & Silver includono una versione pressocchè completamente modificata di tutto il primo gioco. Si tratta di un'ernome ricerca, anche se non si "catch 'em all."

Se proprio i Pokemon non vi vanno a genio, non dispongo del tempo o dello spazio necessario per lanciare un dibattito sul perché dovreste darci un'occhiata. Mi limiterò a dire che non è un semplice gioco per ragazzini. Esiste ovviamente una ragione perché Gold e Silver è meglio della prima serie di giochi Pokemon, ma devo ammettere che non è poi una differenza in grado di cambiare l'opinione di una persona. In altre parole, se vi è piaciuto il primo episodio, amerete il seguito, se non vi è piaciuto, lasciate perdere. La mania "raccoglitutto" del gioco è stata decuplicata. Oltre a tutte le nuove creature, esistono oggetti che si ottengono commerciando pokemon, gente che appare solo in certi giorni, pokemon che appaiono solo in certe ore, nuovi metodi per evolvere i pokemon e altri piccoli segreti e tecniche nascoste da farvi girare la testa. Sapere tutto dei Pokémon sta diventando sempre più difficile. Non posso che ripetere le critiche che espressi in occasione dell'uscita del primo episodio: i combattimenti sono ripetitivi e troppo frequenti, gli enigmi sono praticamente inesistenti e il gioco segue il solito schema "vai qui, parla al tipo, prendi l'oggetto". Inoltre, se importate i vostri vecchi Pokemon il gioco diventerà troppo facile. Tuttavia, la grafica (compresi gli effetti degli attacchi) è stata migliorata e il sonoro è eccellente, soprattutto le vocine dei mostriciattoli e le varie musichette. Dato che il vecchio gioco è incluso nella confezione (con alcune differenze), il rapporto qualità/prezzo è ottimo.

Mark

Dietro al marketing e alla pubblicità che ha reso Pikachu e compagnia un franchise miliardario, c'è sempre un grande gioco. Gold e Silver porta i Pokemon a un livello superiore. La cosa diversa questa volta è che se volete, potete decidere di dedicare completamente la vostra vita al gioco. La profondità la decidete voi. Se vi sveglierete presto la mattina solo per aggiudicarvi Ledyba, siete stati contagiati. La grafica è una delle migliori che io abbia mai visto sul GBC, a dimostrazione della differenza fatta dai colori realistici. Anche se non avete mai visto un gioco sui Pokemon, Gold & Silver è veramente un ottimo punto di partenza. Giocabilità migliorata, nuovi mostri, nuovi oggetti, non potrebbe essere meglio.

Chris

Mi è abbastanza piaciuto l'originale di Pokemon, Red e Blue, e devo ammettere che ho provato questo Gold & Silver con una certa diffidenza. Dopotutto, ho collezionato un paio di centinaia di Pokemon in precedenza, e ricominciare da capo affrontando un migliaio di battaglie pigiatasti, avrebbe potuto essere frustrante.

Tuttavia, Silver & Gold ha così tante nuove caratteristiche, sottomissioni, gioco in tempo reale, trucchi per commerciare con gli altri e pokesex a luci rosse, che non posso che apprezzare positivamente questo nuovo episodio. Questo è l'unico gioco per GBC che vi soddisferà per molto, molto tempo.

Crispin

GRAFICA	SONORO	ORIGINALITA'	LONGEVITA'
9	9	8	7

di Luca Carbone luca.c@near.it

Dreamcast

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

MODALITA' FAT

Nel menu di scelta del personaggio:
DX, DX, SX, Giù, DX, TRIGGER di DX, TRIGGER di DX, TRIGGER di SX
Se inserite la sequenza correttamente dovreste udire il suono di una campanella.Questo codice è efficace solo con il personaggio selezionato.

MODALITA' GUANTI ENORMI

In questo modo proprio non potete andare "a vuoto"
Nel menu di scelta del personaggio:
SX, DX, SU, Giù, TRIGGER di DX, TRIGGER di SX
Se inserite la sequenza correttamente dovreste udire il suono di una campanella.Questo codice è efficace solo con il personaggio selezionato.

MODALITA' UNDEAD BOXERS

Nel menu di scelta del personaggio:
SX, SU, DX, Giù, TRIGGER di DX, TRIGGER di DX, TRIGGER di SX
Se inserite la sequenza correttamente dovreste udire il suono di una campanella.Questo codice è efficace solo con il personaggio selezionato. E' possibile inserire in serie anche più trucchi, in modo che possiate collaudare tutte le divertenti combinazioni.

PER SBLOCCARE TUTTI I PERSONAGGI NASCOSTI

N° di volte che finite il gioco	Boxer sbloccato
1	Freak E. Deke
2	Michael Jackson
3	G.C. Thunder
4	Wild "Stubby" Corley
5	Shaquille O'Neal
6	Freedom Brock
7	Rocket Samchay
8	Bill Clinton
9	Hillary Clinton
10	Rumbleman

SWORD OF THE BERSERK

MODO BATTLE ARENA

Per sbloccarlo, finite il gioco in modalità Normal.

MODO NO LIMIT

Completate il gioco in modalità Hard.

MINI GIOCO PUCK

Per ottenerlo basta ultimare il gioco in modalità Easy.

CRAZY TAXI

MODO "ANOTHER DAY"

Premete R nello schermo di selezione del guidatore, poi R nuovamente e mantenetelo pigiato mentre selezionate il vostro pazzo taxista. Sullo schermo apparirà la scritta "Another Day". Tutto ciò per qualche piccola alterazione durante il gioco.

NO FRECCE D'AIUTO

Conoscete a memoria tutte le strade di Crazy Taxy? Provate a giocarlo senza l'aiuto delle frecce. Prima della schermata di scelta guidatore premete e mantenete premuto R+Start. Se l'eseguite correttamente, il messaggio "No Arrows" apparirà a video.

NO SEGNALE DI DESTINAZIONE

Sempre più difficile! Provate questo! Prima della schermata di scelta dell'autista premete e mantenete premuto L+Start. Se lo eseguite correttamente, comparirà a video il messaggio "No destination Mark".

MODO "EXPERT"

Per far svanire il segnale di destinazione e le frecce di aiuto, premete e mantenete premuto L+Start e R+Start appena prima che appaia lo schermo di selezione del guidatore. Questo trucchetto vi complicherà, non poco, le situazioni durante il gioco.

GUIDARE UNA BICICLETTA

Sempre nel menu di scelta dei personaggi, pigiate molto velocemente L, R, L, R, L, R.
Ora selezionate un'autista e potrete pilotare al posto di un Taxi una Bicicletta.

PASSEGGERO SUBACQUEO

Esiste un modo per caricare in auto un passeggero sott'acqua. Ecco come fare:
1. Guidate dritto e caricate la prima persona arancione proprio di fronte a voi
2. Dopo averla condotta a destinazione date un'occhiata a sinistra del muro, un persona gialla ha bisogno un passaggio in direzione della spiaggia.
3. Una volta scaricata dovreste vedere il segnale verde di un cliente sott'acqua. Andate e offritele il passaggio.

EXPENDABLE

CREDITI ADDIZIONALI

Premete A, B, SX, A, B, DX, B, A, Giù, R durante le fasi del gioco

VITE OMAGGIO

Premete A, B, X, Y, L, R, SU, Giù, SX durante le fasi del gioco.

PROSPETTIVA IN PRIMA PERSONA

Premete in gioco L, SX, R, DX, X (2 volte), Giù (2 volte), R, L

MODO INVINCIBILE

Premete in gioco SU, Giù, SX, DX, X, SU, Giù, SX, DX, Y oppure SU, Giù, SX, DX, L, R, SX, DX.

GRANATE

Premete Giù (5 volte), SU (4 volte), R durante il gioco.

VITTORIA ISTANTANEA

Premete L, R, L, R, SX, DX, SX, DX, Y, X in gioco

SCELTA DI LIVELLO

Premete SU, Giù, SU, Giù, SU, Giù, SX, DX (2 volte), Y in gioco

SCUDI

Premete SU, Giù, SX, DX, X, SU, Giù, SX, DX, Y in gioco.

SALTO DI LIVELLO
Premete Y (2 volte), X (2 volte), L, R, Giù (2 volte), SU (2 volte) in gioco.

FIGHTING FORCE 2

SALUTE INFINITA
Nella schermata dei titoli premete L + R + Y + A + SX (sullo stick analogico).

SELEZIONE DEI LIVELLI
Nella schermata dei titoli quando vi sarà chiesto di premere Start, pigiate SX, SU, X, SU, DX, Y. Un flash sullo schermo indicherà che il trucco è stato inserito correttamente. Quando inizierete un nuovo gioco avrete la possibilità di selezionare il livello di partenza.

NOVA OPZIONE "FIREWORKS" (FUOCHI ARTIFICIALI)
Una volta concluso il gioco andate nelle preferenze. Troverete una nuova opzione.

POWER STONE 2

SBLOCCARE PRIDE
Completate il gioco con tutti e 7 i personaggi originali.

SBLOCCARE MEL
Completate il gioco con tutti e 7 i personaggi originali più Pride.

ARENE EXTRA
Completate il gioco con 9 personaggi, i 7 originali più Pride e Mel. Questo sbloccherà 3 nuove arene. Potete accedere alle arene andando nella schermata di scelta. Usate DX o SX per spostare il cursore al fondo dello schermo. Un box con scritto "Extra Arena" apparirà magicamente.

SBLOCCARE LE OPZIONI EXTRA NEL "MENU OPZIONI"
Completate il modo base, ogni volta fatto sbloccherete una nuova opzione.

TEST DRIVE 6

6 MILIONI DI DOLLARI
Selezionate il menu di gara e scrivete il nome AKJGQ e avrete 6 milioni di dollari.

DISABILITA CECKPOINT
Inserite il nome FFOEMIT

ABILITA CECKPOINT
Inserite il nome NOEMIT

STOP AL "THE BOMBER MODE"
Inserite il nome RFGTR

SBLOCCARE TUTTE LE AUTO
Inserite il nome DFGY

SBLOCCARE TUTTE LE "CHALLENGES"
Inserite il nome OPIOP

SBLOCCARE TUTTE LE "QUICK TRACKS"
Inserite il nome CVCVBM

SBLOCCARE TUTTE LE PISTE
Inserite il nome ererth

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

999 punti destrezza per la vostra carriera
In modalità carriera create il vostro wrestler e chiamatelo Best Buy.
NOTA: Le due B devono essere inserite in carattere maiuscolo.
Avrete a disposizione 999 punti da utilizzare come meglio credete

VIRTUA STRIKER 2

SQUADRA "MVP YUKI CHAN"
Entrate in modalità arcade e illuminate Yugoslavia (non selezionatela con il pulsante A) e premete Start, poi andate su USA e premete Start, poi Corea e nuovamente Start. In fine posizionatevi su ITALIA e premete Start. Il team Yuki Chan apparirà sullo schermo, precisamente in alto a sinistra.

SBLOCCARE NUOVI STADI
Tenendo premuto il tasto Start pigiate A nello schermo di selezione degli stadi.

ZOMBIE REVENGE

COSTUMI ALTERNATIVI
Illuminate il personaggio e tenendo schiacciato Start premete B, X oppure Y

CAMBIARE IL COLORE DEL SANGUE
Completate il gioco in modo Arcade, poi andate nelle opzioni e potrete vedere una voce "Blood Colors".

MODO CHEAT
Accumulate punti nel mini gioco della VMU per sbloccare vita infinita, selezionate aree ed altro ancora nel menu opzioni del "Original mode"

Playstation

COLIN MCRAE RALLY 2.0

SBLOCCARE TUTTE LE PISTE
Inserire il nome HELLOCLEVELAND nella sezione "Nuovo Pilota".

SBLOCCARE TUTTE LA AUTO
Inserire il nome ONECAREFULOWNER nella sezione "Nuovo Pilota".
Ecco (nella pagina seguente) qualche codice da inserire nella schermata delle opzioni dei cheat:

CODICE	EFFETTO
HELLO RAZU AND FLEA	Profilo da gatto
GREATBALLSOF	Lancia palle di fuoco
RUBBERTREES	Collisioni rimbalzanti
FRIDAYSCHILD	Nessun danno
EASYROLLER	Pneumatici alla Monster truck
MOONLANDER	Bassa gravità
ROCKETFUEL	Modo Turbo
PRUNEJUICE	Velocità di gioco al massimo

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Carburante infinito per la sega a motore
Inserite il seguente codice nella schermata principale:
X, X, CERCHIO, QUADRATO, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO
Se inserito correttamente sentirete Ash pronunciare una frase che lo conferma.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Mega Cheat!
Volete che tutto ma proprio tutto vi sia concesso? Andate nel menu principale e selezionate "password"
Inserite ENTREZVOUS
Poi rientrate nuovamente nello stesso menu ed inserite PORTECLEFS
Se introdotte correttamente queste due parole magiche vi sbloccheranno ogni missione, ogni personaggio e segreto del gioco.

PROIETTILI CHE RIMBALZANO
Andate nel menu password che trovate nelle opzioni. Inserite la parola RICOCHET. Da questo momento nella schermata dei codici segreti trovate il cheat appena inserito. Selezionatelo ed i vostri proiettili rimbalzeranno contro i muri.

VOLUME DI FUOCO MOLTIPLICATO PER 4
Sempre nel menu password inserite BALLESVITE.
Nb. Questo trucco funziona solo nei livelli che avete già concluso.

INVINCIBILITÀ
Dal menu password inserite PUISSANCE. Nessun commento!
Nb. Questo trucco funziona solo nei livelli che avete già concluso.

MODALITÀ PODOSKI
Ancora il menu password, inserite LATIREUSE. Ora potrete uccidere con un solo colpo.

GALLERIA D'IMMAGINI NASCOSTE
Menu password, inserite una di queste parole per vedere le foto nascoste degli sviluppatori. DWIECRANS, MOHUEQUIPE o MOHDESSINS.

SPEC OPS

INVULNERABILITÀ
Inserite il nome ROCKSTAR quando iniziate il gioco. Premete Start durante la partita. Potrete così commutare su on e off la vostra invincibilità.

SPIDER-MAN

SBLOCCARE TUTTO
Dal Menu dei Cheats inserire la parola: EEL NATS (tra la L e la N deve esserci lo spazio)

TUTTE LE COPERTINE DEI LIBRI COMIC DISPONIBILI
Nel Menu Cheats inserire ALLSIXCC

Spider-Man con la testa enorme
Menu Cheats inserire DULUX. Rientrate nel gioco e controllate voi stessi.

INVINCIBILITÀ
Già che si bara, perché non imbrogliare alla grande? Nel menu Cheats inserite RUSTCRST

TUTTI I LIVELLI
Bloccati a metà avventura? No problem! Provate con questo: XCLSIOR nel menu Cheats

RAGNATELE A GOGO
Lanciatene quante volete tanto basta inserire STRUDL nel solito menu

STAR WARS: DEMOLITION

LIBERARE LOBOT, BOUSHH E DARTH MAUL
Dal menu principale spostatevi in quello delle opzioni e selezionate preferenze. Una volta in questa schermata premete L1+R1. Avrete la possibilità di digitare un codice. Inserite Watto_Shop. Ritornate nel menu principale ed iniziate un gioco come normalmente fareste. Ah! Dimenticavo, tutti i personaggi sono disponibili.

QUALCHE PASSWORD INTERESSANTE

SLOW_MO_ON	Gioco a metà velocità
LO_GRAV_ON	La gravità è ridotta
NO_BADDIES	Il giocatore può scegliere il numero di nemici (Battle Mode)
RAISE_THEM	Il giocatore è invincibile
MOVIE_SHOW	Mostra ogni filmato di vittoria
MULTI_CARS	Offre la possibilità di scegliere lo stesso veicolo a tutti e due i giocatori
EXTRABUTTS	Cambia la configurazione dei tasti sul controller
FIRERATEUP	Rimuove il ritardo della propria arma
ITS_A_TRAP	Tre nemici vi attaccheranno

BFM_FEELIT	Incrementa la massa del veicolo usato
THROTTLEUP	Aumenta la velocità del proprio veicolo
NO_PEEKING	Nemici e stages casuali
SAD_MOVIES	Mostra tutti i filmati di sconfitta

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Abilita salute, armi e proiettili infiniti
Durante il gioco premete Select per aprire la schermata dell'inventario. Illuminate ma non selezionate l'orologio e tenete premuti: SU+R1+L1+L2+CERCHIO e poi TRIANGOLO.

SPECIAL FEATURES
Nell'inventario illuminate l'orologio e tenete premuti: Giù +R1+R2+L1+L2+CERCHIO e premete TRIANGOLO. Uscite dal gioco e troverete una nuova opzione nel menu principale. Non vi anticipo nulla. Godetevi l'add On.

SBLOCCARE OGNI OGGETTO DEL LIVELLO
Illuminate l'orologio dell'inventario e mantenete premuti: Giù, R1+L1+L2+R2 e poi il TRIANGOLO.

RAINBOW SIX

MUNIZIONI EXTRA
Mettete in pausa il gioco, tenendo premuto L1 pigiate QUADRATO (2volte), CERCHIO, TRIANGOLO, X, TRIANGOLO, X, TRIANGOLO. Può essere fatto anche nel menu principale.

OSTAGGI INVINCIBILI
Gioco in pausa e tenendo premuto L1: CERCHIO, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO, X, TRIANGOLO, X, CERCHIO

TERRORISTI SVANITI NEL NULLA
Gioco in pausa e tenendo premuto L1: TRIANGOLO, CERCHIO (2 volte), TRIANGOLO, QUADRATO, X, TRIANGOLO, CERCHIO.

SALUTE RECUPERATA
Gioco in pausa e tenendo premuto L1: TRIANGOLO, TRIANGOLO, X, CERCHIO, CERCHIO, X, QUADRATO, QUADRATO

TUTTE LE MAPPE VISIBILI
Gioco in pausa e tenendo premuto L1: X, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO, TRIANGOLO, QUADRATO, CERCHIO, X

SBLOCCA TUTTE LE PORTE
Gioco in pausa e tenendo premuto L1: TRIANGOLO, QUADRATO, QUADRATO, TRIANGOLO, X, CERCHIO, QUADRATO, TRIANGOLO

PS2 PLAYSTATION 2

DYNASTY WARRIORS 2

SALUTE GRATUITA
Trovate un punto di salvataggio, anche se non avete la memory card inserita. Quando il gioco vi chiederà di salvare scegliete quello che volete. Una volta ritornati alla partita il vostro personaggio sarà completamente in salute.

FANTAVISION

OPZIONE EXTRA N°1
Completa con successo e salva il gioco con Difficoltà Normale. Un'opzione Extra sarà disponibile nel menu iniziale.

OPZIONE EXTRA N°2
Completa con successo e salva il gioco con Difficoltà Normale. Un'opzione chiamata Extra 2 sarà disponibile nel menu iniziale.

THEME PARK: ROLLER COASTER

TUTTI GLI OGGETTI:
Quando vi trovate nel parco premete:
Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giu, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su, Su, Giù, Su, Giù, SX, Su, Giù, Su.

TUTTO QUELLO CHE DESIDERATE GRATIS!
Nel parco premete: SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio, SX, Giù, X, Cerchio. NB: Perché funzioni, è necessario che non abbiate ancora acquistato nulla.

SILENT SCOPE

5 SECONDI PER UNA VITA
Durante il gioco premete Start e premete: TRIANGOLO, X, DX, SX, DX, SX, CERCHIO, X, DX, SX, DX, SX, Giù, Giù, SU, SU. Questo cheat molto cool vi permette di recuperare una vita barattandola con solo 5 secondi di tempo rimanente.

MODALITÀ NASCOSTA
Nella schermata di scelta della modalità, premete: DX, Giù, DX, QUADRATO, SU, QUADRATO, QUADRATO, TRIANGOLO, Giù, DX, Giù, DX, QUADRATO, TRIANGOLO.

MODALITÀ NOTTURNA
Nella schermata di scelta della modalità, premete: SU, SX, Giù, Giù, SU, QUADRATO, TRIANGOLO.

MODALITÀ SENZA ZOOM
Nella schermata di scelta della modalità, premete: DX, Giù, DX, QUADRATO, DX, Giù, DX, QUADRATO. Il mirino rosso sarà l'unico aiuto che avrete, questa modalità è davvero complessa.

MODALITÀ "SAN VALENTINO"
Già che siamo nel mese giusto, provate questo. Nella schermata di scelta della modalità, premete: SX, DX, DX, QUADRATO, TRIANGOLO. Un bel cuoricino per rendere ogni cosa più romantica.

SSX

TUTTO DISPONIBILE
Accedete al menu delle opzioni. Tenendo premuti tutti e 4 i tasti frontali inserite il seguente codice: Giù, SX, SU, DX, X, CERCHIO, TRIANGOLO, QUADRATO. Ogni accessorio, tracciato e personaggio potrà essere utilizzato.

Le Top20 di fine 2000

1 - Pokémon Silver

Non ci vuole molta fantasia per sapere quali giochi hanno venduto di più nel periodo festivo tra il 2000 e il 2001. I mostri tascabili della Nintendo hanno, ancora una volta, invaso i negozi di videogiochi e sono arrivati via slitta sotto l'albero di Natale di centinaia di migliaia di giovani trainer.

8.5 Mark | 9.0 Chris | 8.5 Crispin

2 - Pokémon Gold

L'unica vera domanda era, in realtà, quale colore avrebbe trionfato alla fine. Mi immagino fra qualche anno quando ci saranno Pokémon Magenta e Fucsia al top delle classifiche. Nintendo ha più colori delle matite Giotto.

8.5 Mark | 9.0 Chris | 8.5 Crispin

3 - Tony Hawk's Pro Skater 2

Tony é la prova che non serve essere un piccolo roditore giallo per vendere quantità rispettabili. Ci si dovrebbe chiedere se l'Activion stia lavorando a un Pikachu's pro Skater, piuttosto. La mente vacilla.

10 Crispin | 10 Dean | 10 Greg

4 - Zelda: Majora's Mask

Quasi un golden con Pokémon, ogni volta che Nintendo mette Zelda sulle copertine é sicura di far impazzire i suoi giocatori. Sicuramente avete parlato con i vostri portafogli (e quelli di parenti e amici) e Nintendo é tornata a dominare le classifiche.

10 Mark | 10 Greg | 10 Ryan

5 - Tony Hawk's Pro Skater

Nonostante il lancio della Ps2, Nintendo e Activision hanno occupato i primi posti della classifica delle feste. Non ci sorprende, considerato quante poche PS2 ci sono ancora in giro.

9.0 Che | 9.0 Crispin | 8.0 Dean | 7.5 Chris

#	Titolo	Editore
6	Madden NFL 2001	Electronic Arts
7	Madden NFL 2001	Electronic Arts
8	Gran Turismo 2	Sony CEA
9	Tekken Tag Tournament	Namco
10	Spider-Man	
11	Spec Ops	Take 2 Interactive
12	NFL 2K1	Sega
13	Driver	GT Interactive
14	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
15	Tekken 3	Namco
16	WWF SmackDown!	THQ
17	Star Wars Episode I Racer	Nintendo
18	NBA Live 2001	Electronic Arts
19	Super Mario Bros. DX	Nintendo
20	Crash Team Racing	Sony CEA

Top 10 Japan

1. Megami Tensei Devil Children — Atlus

2. Custom Robo V2 — Nintendo

3. Mario Tennis GB — Nintendo

4. Tales of Fantasia Narikiri Dungeon — Namco

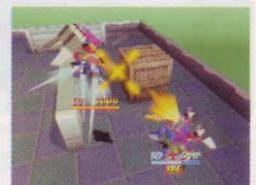
5. Hokuto no Ken (Fist of the North Star) — Bandai

6. Mario Tennis 64 — Nintendo

7. Dragon Quest VII — Enix

8. HunterXHunter: Phantasmal Greed Island — Konami

9. Mercurious Pretty: End of the Century — NEC Interchannel

10. Smash Court 3 — Namco

Questo periodo é stato particolarmente propizio per la Nintendo, infatti ha raggiunto 4 dei 5 primi posti con giochi per i suoi sistemi. Custom Robo V2 e Mario Tennis 64 sono la dimostrazione che c'é ancora interesse in Giappone per il N64.

Hokuto no Ken: The Legend of Fin-de-Siecle Messiah, un gioco di combattimento basato su un manga (pubblicato dalle Edizioni Star Comics) e su una serie animata porta un gioco per PS al quinto posto.

PS2 & PSone: Quali accessori e quali console?

Uno dei maggiori dubbi emersi e non chiariti dal lancio della PlayStation 2 , è la retro compatibilità con i vecchi accessori Psx. Mi riferisco principalmente a Joypad e Memory Card. Sony affermò che ognuno di essi sarebbe stato comunque utilizzabile sulla nuova generazione della console. L'idea in sè era buona ma vediamo insieme quali promesse la casa nipponica è riuscita a mantenere (vedi tab.).

nota 1 L3 e R3 potete scoprirli premendo gli stick Dx e Sx.

nota 2 Con i Film in DVD non è possibile utilizzare il cavo RGB. Mamma Sony ha deciso, infatti, di introdurre una "protezione" aggiuntiva (come se non ce ne fossero abbastanza) che esclude la possibilità di vederli correttamente. Se utilizzato, infatti tutte le immagini avranno una forte prevalenza di colore verde. La scelta (obbligata) cade quindi sull' S-Video, non all'altezza del segnale RGB, ma in ogni caso pregevole.

Quasi certamente questa opzione è stata adottata per non penalizzare (troppo) le vendite dei lettori DVD casalinghi (vi ricordo che Sony è tra i principali produttori). Chi di voi, quindi, attendeva l'arrivo della PS2 per accaparrarsi i cosiddetti "due piccioni con una fava" spero non rimanga eccessivamente deluso. Rimane comunque possibile e consigliabile utilizzare in RGB tutto il software dedicato a PS2. Del resto, tutto dalla vita non si può avere.

In conclusione...

Dalla tabella è evidente quindi che i maggiori problemi si hanno con le Memory Card e il Multi Tap di vecchia generazione; completamente incompatibili con la nuova PlayStation 2. Arrendetevi all'evidenza e nel preventivo d'acquisto aggiungete ancora 70-80.000 Lire per ognuno di questi due accessori. Al Prossimo approfondimento.

VARIE:

Q: Quale cavo devo acquistare per vedere al meglio i giochi?

Sicuramente un cavo RGB. Per qualunque console eccezion fatta per la PS2 (vedi sopra)

TECNICO:

Perché i filmati in FMV della PlayStation "saltellano"? Cosa devo fare?

A: Il laser Psx non è proprio da definirsi Hi-Tech, quindi non è raro che dopo qualche anno di intenso utilizzo esso possa deteriorarsi. Il problema potrebbe essere imputabile anche a qualche deposito di polvere sulla lente. Con molta cautela utilizzando un cotton fioc provate a rimuoverla. Fate attenzione a non premere eccessivamente. Se il problema persiste allora vi restano solo due soluzioni.

SOLUZIONE DI EMERGENZA: Spesa Max zero Lire. Dedicata a chi è a corto di spiccioli ed ha fortuna. La tecnica che vado a descrivervi non è sempre attuabile, dipende infatti dalle condizioni del lettore laser. Maggiore è il deterioramento dell'ottica, minore la possibilità di successo.

Capovolgete la PlayStation. E poi, chiederete voi? Basta! Provatela così. In questo modo la forza di gravità darà una mano alla lente, la quale sarà più facilitata a mettere a fuoco la "traccia" del CD. Avviate comunque la raccolta fondi per un'eventuale riparazione perché la festa non durerà a lungo.

SOLUZIONE IDEALE: Spesa Max 125.000 Lire. Portatela in Assistenza! E di certo la più costosa, ma nella maggior parte dei casi la console vi verrà sostituita nel giro di qualche giorno con una "rigenerata" e perfettamente funzionante. Joypad e cavi compresi. Garanzia di almeno tre mesi assicurata.

VARIE:

Q:Quali sono le differenze tra Dolby Prologic e Dolby Digital?

A:Il DP e' un sistema di codifica audio con il quale si riesce ad ottenere da un segnale stereo 4 canali, 1 centrale, 2 frontali e 1 posteriore (sfruttato però da 2 speaker). L'audio quindi circonda l'ascoltatore offrendo una discreta sensazione di coinvolgimento a 360°

Il DD, conosciuto anche come AC3 o 5.1, è se vogliamo l'evoluzione digitale del Dolby Prologic. Ha come caratteristiche principali 6 canali ben distinti che lavorano in completa autonomia. 1 centrale,

In quanto segnale digitale la netta separazione dei canali ricrea attorno allo spettatore uno straordinario effetto cinema. E' possibile gustarlo solo visionando un film in DVD. I giochi PlayStation 2 prodotti in questo formato potranno avvantaggiarsi anche di questa caratteristica. The Bouncer ne è l'esempio, ma l'effetto è disponibile solo per i filmati in CG.

SOFTWARE PLAYSTATION

	PlayStation	PSone	PlayStation 2	Software per PS 2 letto da PS 2
Dualshock	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici
Dualshock 2	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici	SI Stick Dx e Sx analogici con tasti sensibili alla pressione nota 1
Multitap	SI	SI	SI	NO
Multitap 2	NO	NO	NO	SI
Memory Card	SI	SI	SI	NO
Memory Card 2	NO	NO	NO	SI
Cavo AV Standard	SI	SI	SI	SI
Adattatore RFU	SI	SI	SI	SI
Cavo Euro AV (SCART RGB)	SI	SI	SI	SI (NO per Film DVD)** nota2
Component Video	NO	NO	SI	SI
Cavo S-Video	SI	SI	SI	SI
Cavo Link	SI	NO	NO	NO

Fonte: Sony Computer Entertainment Europe

...e non dimenticatevi
di noi.
A Marzo
in tutte le edicole.

è la vostra rivista

ora tocca a voi

Scriveteci

EGM-Italia
c/o Edizioni Star Comics S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1
06080 Bosco (PG)
e-mail: posta@egm-italia.it
web: www.egm-italia.it

Ringraziamo: New Video Club - V.le Partigiani 84 - Asti -
per averci fornito il materiale per la sezione DVD